AVENTURAS FANTÁSTICAS – REGRAS AVANÇADAS

O FEITICEIRO DA MONTANHA DE FOGO

Aventura baseada no texto original de Steve Jackson e Ian Livingstone

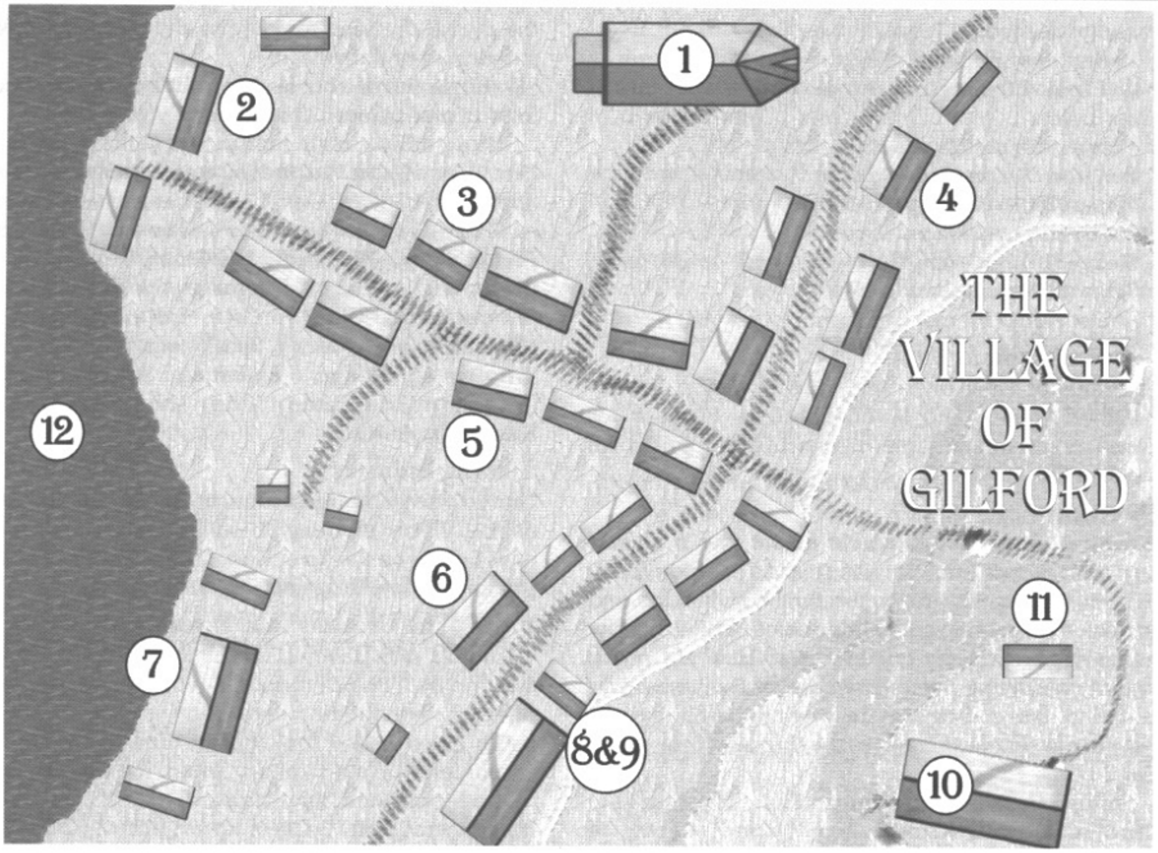
Nota ao Mestre de Jogo: se preferir pular a interação com os habitantes da cidade e partir logo para a aventura na Montanha de Fogo, leia o seguinte texto para os jogadores e prossiga ao capítulo "A Dungeon".

"Apenas um imprudente partiria numa busca tão perigosa sem primeiro descobrir o máximo possível a respeito da enigmática Montanha de Fogo. Foi por tal motivo que vocês viajaram a vila de Gilford. Uma pacata cidadezinha com uma pequena população, Gilford situa-se a uns dois dias de viagem do sopé da Montanha. Assim que chegam, vocês seguem diretamente para a taverna 'Unicórnio Veloz'".

A taverna é um estabelecimento bem administrado, oferecendo boa comida e uma excelente cerveja. Otto Casmurro, seu proprietário, era um aventureiro na juventude, que comprou a taverna há muitos anos.

A maioria dos moradores é de natureza amistosa, a ponto de demonstrar adorável hospitalidade assim que ouvem vocês comentarem sobre a visita à Montanha de Fogo. Inúmeros rumores circulam a respeito da montanha. Parece haver alguma verdade na história que conta de um tesouro do Feiticeiro, guardado em uma magnífica arca ornamentada com duas fechaduras; as chaves mantidas sob a guarda de criaturas sombrias nos subterrâneos. O próprio feiticeiro tem muito conhecimento sobre as artes da magia. Alguns o descrevem como um jovem bem-apessoado, outros, como um velho caduco. Outros dizem que sua mágica provém de um baralho encantado, enquanto uns afirmam que seu poder está numa luva negra de seda que veste. Dizem que a entrada da montanha é vigiada por Goblins verruguentos, seres estúpidos, gulosos e beberrões. Nas câmaras internas, as criaturas são mais terríveis. Em certo ponto do caminho, parece existir um rio de forte correnteza, cruzando o calabouço. Há uma balsa para atravessá-lo, mas o barqueiro costuma inflacionar o pedágio. Os moradores também encorajam vocês a manter um mapa da busca, para evitar que se percam nos interiores do calabouço.
Parece que muitos aventureiros usaram Gilford como ponto de partida para a viagem à Montanha de Fogo. No entanto, poucos retornaram, e os que o fizeram raramente comentaram a respeito, exceto para avisar aos persistentes questionadores a manterem distância do lugar.
A informação sobre vocês correu pela vila. Na manhã seguinte, Otto, sua filha Aileen e muitos moradores e freqüentadores do Unicórnio Veloz aproximaram-se para desejar prosperidade e boa sorte na busca.
Otto oferece-lhes três frascos, dois contendo um líquido azul e o terceiro um líquido esverdeado. Ele explica que os frascos de líquido azul são poções de cura; o outro é uma poção da Fortuna. Vocês cumprimentam Otto e aos outros, despedem-se saudosamente e pegam a estrada".

Siga para o capítulo A DUNGEON.



GILFORD

A vila Gilford está situada às margens do Rio Kok, aproximadamente entre as cidades de Zengis e Fang, no norte de Allansia. Tem por volta de 300 habitantes, que sobrevivem da pesca do rio próximo e da confecção de produtos em couro. Uma vez por semana, a vila recebe pequenas caravanas oriundas de Anvil e Stonebridge para o dia do mercado. Neste dia, Gilford prepara três ou quatro barracas, oferecendo peixes de variadas espécies, peças de couro e laticínios. Se os aventureiros precisarem de suprimentos, a vila dispõe de lojas convenientemente abastecidas, embora que a

variedade de produtos não se compare ao mercado de uma cidade maior. A seguir, uma breve lista dos comerciantes disponíveis:

Armas

O ferreiro local (3) é um anão chamado Dróin (Habilidade 10 Energia 19), que é o único não-humano da vila, e é muito respeitado. Dróin é um excelente armeiro, também, e pode reparar armaduras, escudos e consertar objetos cotidianos, como dobradiças e ferraduras. As armas e armaduras disponíveis são:

Item (quantidade)	*Preço*	*Peso*
Arco longo (10)	10MO	1,5kg
Cota de Malha (2)	60MO	12kg
Loriga de Couro (4)	25MO	5kg
Punhal (10)	1MO	250g
Punhal de arremesso (20)	5MO	100g
Espada (10)	40MO	2kg
Machado (15)	50MO	2kg
Lança (20)	8MO	2kg
Escudo pequeno* (4)	6MO	4kg

**Reduz 1 ponto de dano nos combates, mas a HABILIDADE sofre um redutor de -2.*

Se perguntado a respeito da Montanha, eis o que dirá:

"Já visitei a entrada por duas vezes. Lugar agourento, aquele. Está para nascer um anão que goste de buracos amaldiçoados, habitados por nojentos Goblins. Se quiserem saber, deveriam perguntar ao taverneiro Otto. Ele já se aventurou bastante na juventude, inclusive naquela vala fedorenta".

Equipamento

O armazém da vila (4) é administrado por um homem chamado Tobin Feray (Habilidade 9 Energia 17), que já encarou algumas aventuras no passado. Ele decidiu morar em Gilford depois de conhecer Anne, sua esposa. Itens típicos de sua loja:

Item (quantidade)	*Preço*	*Peso*
Cobertor (5)	2MO	2,5kg
Mochila (6)¢	3MP	250g
Sela (6)	7MO	10kg
Velas (36)	1MP a dúzia	100g
Anzóis (30)	1MP	-
Corda (150 metros)#	7MP por metro	10m / 1kg
Rede de pesca (50)	5MO	5kg
Moringa* (20)	1MO	1kg
Gancho (5)	15MO	1kg
Lampião (5)	3MO	1kg
Óleo (50 frascos)**	2MP	250g cada
Aljava (10)	2MO	250g
Flechas (36)	3MO a dúzia	500g a dúzia
Tochas (36)	3MP a dúzia	500g cada
Píton (100)	2MP	250g cada
Martelo (10)	12MP	2kg
Tenda (3)@	4MO	6kg

Saco de dormir (10)	6MP	7kg
Odre (10)♀	2MO	250g
Ferradura (20)	2MP	-
Picareta (10)	18MP	4kg

¢ Capacidade: até 5kg.
 # 3 polegadas, suporta até 135 kg.
**Capacidade: 1 litro.*
*** Combustível para lampião. Queimará por 1 hora.*
@ Inclui cordas, é necessário usar um mastro de 1,80m para armá-la, abriga 2 pessoas.
♀ Capacidade: 5 litros.

Se perguntado a respeito da Montanha, Tobin dirá, em tom jocoso:

"Até planejei vasculhar o interior da montanha. Havia preparado provisões e equipamento para a viagem, mas, assim que dei uma volta pela vila, conheci Anne. E mudei de idéia".

O Templo da Graça Fortuita

O edifício (1 no mapa, um domo pintado de branco e com uma estátua de uma mulher idosa) é dedicado a Sindla, deusa da sorte. O templo é visitado pela maioria dos moradores, os quais, quase que diariamente, participam das orações e atividades. A administração e os ritos são dirigidos por um jovial sacerdote conhecido como Jaymar, o Afortunado. Suas características são:

JAYMAR Habilidade 6 Energia 16
Habilidades Especiais: Cavalgar 9, Magia 11, Línguas 9, Conhecimento do Mundo 9, Etiqueta 9.
Feitiços Sacerdotais: Bênção, Energia, Habilidade, Luz, Sorte, Cura Total.
Aparência: 33 anos; 1,60m; 59 kg; moreno claro; olhos castanhos, barba aparada, calvo.

Jaymar supervisiona 3 acólitos em seu templo, os quais prestam serviços à comunidade, realizam estudos religiosos, etc. São eles: Demara (Habilidade 7 Energia 13), Jorus (Habilidade 5 Energia 15) e Lucila (Habilidade 7 Energia 12). Como ainda são aprendizes, não conhecem nenhum feitiço sacerdotal. Sobre a Montanha, Jaymar dirá:

"Lamento não poder acompanhá-los, mas rogarei para que Sindla seja vossa guia na busca. A montanha é terrível: se não se prepararem, podem perecer como todos os outros. Nossa graciosa deusa já me enviou sonhos que contavam sobre o trágico destino de alguns jovens que escolheram tal aventura, dos quais só posso lamentar. Ao menos, uma pequena ajuda eu posso oferecer, gostaria que aceitassem".

Assim, Jaymar entregará 3 frascos aos aventureiros: dois com um líquido azul (uma poção de cura, capaz de restaurar toda a Energia de uma pessoa, uma dose por frasco) e um com um líquido verde (uma poção da Fortuna, restaura toda a Sorte, acrescentando 1 ponto ao valor *Inicial*, uma dose apenas).

Festival da Sorte

No dia primeiro do mês da Colheita, a comunidade de Gilford celebra o Festival da Sorte, coordenado pelo clérigo Jaymar para comungar o espírito dos fiéis com os ensinamentos de Sindla. O festival costumava ser bem simples: Jaymar encorajava os moradores a fazer pequenos trevos de quatro folhas, usado como enfeite das roupas, depois convidava todos para visitar o templo e degustar um banquete de peixe cozido e legumes temperados, especialmente preparado com a ajuda de seus acólitos. Isso foi há mais de 15 anos. Hoje, os preparativos para o festival começam com dois meses de antecedência. Bandeirolas são amarradas em chaminés e janelas e a comida é preparada especialmente para a data. Os moradores ainda confeccionam os trevos decorativos, mas agora existe uma competição de quem veste o maior, mais belo e mais elaborado trevo de quatro folhas de Gilford (cujo título tem sido angariado por Tobin há 3 anos consecutivos). Longas mesas e bancos são posicionados ao longo da rua central da vila, e cada família prepara sua própria receita de peixe para compartilhar. Outras pequenas competições são feitas durante o dia, com o prefeito Aedem conferindo prêmios aos vencedores. As competições são: pescaria – aquele que pescar o peixe mais pesado do Rio Kok; corrida – o primeiro a percorrer a distância entre a margem do rio e a prefeitura (2 km); arco e flecha – alvos são preparados à beira do rio e a competição mais difícil, a criação de abóboras – vence aquele que tiver em sua horta a maior e mais vistosa. As crianças e jovens também têm suas próprias competições, incluindo jogos de dados, argolas, bolinhas couro (parecidas com as de gude) e adivinhações.

A Balsa

Vander e sua esposa Mira cuidam do serviço de balsa (2). O casal idoso presta o serviço há 25 anos, sendo muito populares na vila. O preço para cruzar o Rio Kok e acessar a margem norte é de 2MP por passageiro. Os moradores utilizam a balsa para realizar passeios de caça nas proximidades das Montanhas do Dedo de Gelo.

Artigos em Couro

Darrius de Fang é proprietário dessa loja (5), que vende cintos, botas, luvas e outros itens domésticos.

Item (quantidade)	*Preço*	*Peso*
Túnica (20)	6MO	1kg
Luvas (20)	4MO	250g
Botas (20)	5MO	1,5kg
Rédeas (20)	3MO	3kg
Sapatos (20)	2MO	1kg
Loriga de couro (20)	25MO	4,5kg
Cinto (20)	1MO	1kg

Se perguntado a respeito da Montanha, Darrius fará um ar entediado, dizendo:

"Talvez o sacerdote Jaymar possa ajudá-los, suas bênçãos nunca são levianas".

Quartel

O prefeito Aedem decidiu construir a instalação (6 no mapa) há dois anos para a proteção da comunidade pela ameaça de bandidos e monstros. A capitã da milícia, Lilia de Anvil, foi admitida há dois anos após derrotar um pequeno grupo de Goblins que pretendiam roubar os cavalos de um fazendeiro local. Lilia comanda 20 homens bem treinados (Habilidade 10 Energia 18), que mantém a vigilância da vila em turnos cuidadosamente planejados. Se os aventureiros criarem problemas, cerca de uma dúzia deles aparecerá em questão de cinco minutos para averiguar e resolver (jogue dois dados para definir quantos guardas). Se acontecer uma situação grave, todos eles aparecerão armados com arcos e espadas, os arqueiros mantendo uma boa distância para uma melhor visualização.

LILIA de Anvil Habilidade 10 Energia 19
Habilidades Especiais: Espada 12, Arco e Flecha 10, Combate Desarmado 11, Cavalgar 10, Nadar 10, Conscientização 11.
Equipamento: Espada longa, cota de malha, arco longo, 20 flechas, apito de alarme.
Aparência: 27 anos; 1,77m; 67kg; cabelos longos castanho-claros, olhos castanhos.
Se os aventureiros pedirem informações sobre a Montanha de Fogo a Lilia, a resposta será:

"Tenho muita curiosidade em investigar o interior da montanha. Porém, desde que cheguei aqui, percebi que os camponeses precisavam de protetores, não de hóspedes curiosos sobre a montanha e o lendário tesouro escondido lá dentro. Dois de nossos guardas já deixaram o serviço para trás com a ilusão da riqueza, mas não retornaram. Se decidirem o mesmo, que Sindla os abençoe".

Armazém de pesca

Na imensa casa (7 no mapa), cerca de 15 pequenos barcos são atracados para tocar o segundo negócio mais lucrativo de Gilford. Os pescadores usam varas e linhas para o serviço, embora que um ou dois utilizem redes. Se perguntados sobre a Montanha de Fogo, informarão o caminho da taverna, onde podem conversar com Otto.

Taverna Unicórnio Veloz e estábulos

A única taverna de Gilford (8 e 9) é administrada por Otto Casmurro, um aventureiro aposentado que comprou o negócio há alguns anos. Sua filha, Alina, de 17 anos, presta auxílio na taverna, e sonha com uma vida de aventuras. Claro que seu pai tem idéias diferentes. Otto é viúvo, sua esposa Amy foi assassinada por Orcs quando Alina tinha 8 meses de vida.

OTTO Habilidade 10 Energia 18

Habilidades Especiais: Besta 12, Espada 11, Combate Desarmado 10, Cavalgar 10, Nadar 10, Conhecimento do Mundo 10.
Aparência: 45 anos, 1,85m, 90 kg, calvo, bigode negro, olhos negros.

Os serviços e preços da taverna são os seguintes:

Serviço	*Preço*
Quarto solteiro, 1 noite	4MO
Quarto dividido, 1 noite	15MP
Café da manhã	3MP
Almoço	5MP
Banho	5MP
Estábulo, 24 horas	8MP
Vinho, jarra	6MP
Cerveja, jarra	3MP

Os aventureiros podem dispor da taverna para conhecer os moradores que a freqüentam, levantando todo tipo de boato acerca da Montanha de Fogo. Na taverna, ninguém fará cerimônias em puxar assunto com alguém do grupo, pedindo notícias do mundo afora e histórias das viagens e aventuras pelas quais passaram. Neste ponto, há muita chance de boas histórias serem contadas, garantindo um bom *roleplay* e interação entre os jogadores. Cada aventureiro tem uma chance de conseguir uma informação verdadeira sobre a Montanha de Fogo, de acordo com a tabela seguinte (jogue 3 dados). Faça o teste a cada cinco minutos de socialização na taverna.

1 – 4 Orcs e Goblins guardam não apenas a entrada, mas os interiores da montanha. (verdadeiro)
5 – 6 Os espíritos dos desaparecidos nos subterrâneos foram aprisionados na Montanha (falso).
7 – 8 Há um batalhão de Orcs e Goblins escondido no interior da Montanha (falso)
9 O feiticeiro pode assumir a face que quiser (verdadeiro).
10 – 11 O feiticeiro vive com três irmãos dentro da montanha. (falso)
12 A Montanha de Fogo está amaldiçoada: quem entra, não consegue sair. (falso)
13 Um rio subterrâneo percorre a Montanha. (verdadeiro)
14 O feiticeiro é amigo de um dragão. (verdadeiro)
15 O tesouro do feiticeiro é mantido numa arca com três fechaduras. Monstros no calabouço guardam as chaves. (verdadeiro)
16 No rio subterrâneo da Montanha, vive uma imensa criatura. (falso)
17 O tesouro está escondido numa sala ampla na posição Leste do calabouço. (falso)
18 Nem todas as criaturas dentro da Montanha são perigosas: há seres que podem prestar auxílio, embora que talvez possam exigir pagamento em troca. (verdadeiro)

Prefeitura

Aqui (10) é onde o comitê da vila e o prefeito Aedem discutem assuntos importantes. O salão contém uma mesa enorme e circular, com oito lugares. O prefeito não gosta muito de aventureiros na vila, apesar de indicar a taverna como fonte de informações para os interessados.

Guarita

A pequena construção (11) serve como posto de guarda ininterrupta. Os integrantes da milícia revezam-se em turnos na manhã, entardecer e madrugada. Estatísticas típicas dos guardas:

Habilidade 10 Energia 18
Habilidades Especiais: Espada 11, Arco e Flecha 11, Combate Desarmado 11, Conscientização 11, Cavalgar 11.
Equipamento: Espada longa, arco, duas aljavas com 15 flechas cada, lampião, clarim.

Questionado a respeito da Montanha de Fogo, qualquer um dos guardas indicará a taverna Unicórnio Veloz (8 e 9) e seus freqüentadores.

A DUNGEON

Todas as salas e corredores têm 6 metros de altura, com uma largura que varia entre 2,5m e 5m. As portas são feitas de madeira, a menos que a descrição seja diferente. A maioria das portas está trancada. Todas as fechaduras são comuns, impondo um teste de *Abrir Fechaduras* com um redutor de -2 ou o uso do feitiço *Abrir.* O calabouço não tem iluminação, a menos que a descrição de algum ambiente diga o contrário. Todos sofrerão um redutor de -6 na Habilidade, ou -4 para os que tiverem *Visão no Escuro*. Com o uso de velas, estes redutores caem para -3/-1. Se forem utilizadas tochas, tais redutores serão cancelados, até o limite de 3 metros para velas e 10 metros para tochas e lampiões. Siga a descrição numérica de cada sala de acordo com o mapa ao final do texto.

1. A entrada

"A viagem de dois dias chegou ao fim sem ocorrências. A própria montanha em si já tem um ar ameaçador. Algum animal gigantesco parece ter deixado as marcas de suas garras na encosta íngreme diante de vocês. Penhascos rochosos e pontudos se projetam, formando ângulos estranhos. No topo vocês vislumbram uma sinistra coloração vermelha – provavelmente alguma vegetação misteriosa – que deu nome à montanha. Talvez ninguém jamais chegue a saber o que cresce lá em cima, uma vez que escalar o pico deve ser impossível.
Assim que atravessam uma clareira, vocês percebem uma caverna de entrada, quase ocultada por rochas caídas. No interior, a caverna é escura e sombria, o ar úmido e frio, limo escorre pelas paredes. Teias de aranha tocam-lhe as faces, enquanto entram. Vocês escutam a movimentação de pés minúsculos: provavelmente, ratos. A escuridão continua, à frente, junto com o gotejar e o ar frio."
Anões e personagens habilitados em *Conhecimento Subterrâneo*, com um sucesso num teste normal, podem saber, logo à entrada, que o lugar pode servir como um excelente esconderijo para bandidos e saqueadores, por não ser tão distante da vila e das rotas de comércio. Porém, neste caso, deveria haver alguma patrulha ou vigia nas proximidades, ou então, alguma camuflagem na entrada.
Com mais um sucesso no teste do conhecimento, é possível obter as informações de que o lugar foi escavado há muito tempo, talvez mais de cem anos, e que é possível que haja fluxo de água no interior da montanha, a julgar pelo ar úmido e um tanto fresco.

2. O poço

Ao final do corredor há uma porta de madeira, que não está trancada, embora que algo a tenha emperrado. Se alguém quiser arrombá-la, deve fazer um teste de HABILIDADE: em caso de sucesso, leia para o jogador:
"A porta abre de repente e você se sente cair em um aposento. Mas seu coração acelera ao perceber que você não está caindo no chão, mas mergulhando numa espécie de poço! Por sorte, o poço não é particularmente fundo e você bate no chão a menos de dois metros abaixo."
O aventureiro incauto perderá 1 ponto de Energia. A porta estava emperrada por falta de uso durante anos. Não há nada de valor na sala. Obs.: talvez o Goblin do encontro 3 escute algum ruído, faça um teste com sua habilidade *Conscientização,* com um redutor de -2 (ele está dormindo). Anões ou um sucesso em *Conhecimento Subterrâneo* indicam a informação de que o poço é natural, talvez usado para suprir água.

3. O sentinela dorminhoco

"Assim que se aproximam da curva do corredor, vocês notam um humanóide de pele amarelada, cheio de verrugas no rosto, roncando alto em uma alcova na parede oeste. Ele está usando uma armadura de couro, e sua espada está embainhada, recostada ao seu lado."
O sentinela Goblin adormeceu de tanto tédio em seu serviço. Se os aventureiros decidirem evitá-lo furtivamente, terão um bônus de +2 em *Esgueirar-se*, ou +1 para os que não tiverem a perícia. Se alguém falhar no teste, ele acordará num salto e atacará. Se o Goblin ouviu o barulho do arrombamento da porta que abre para o poço na sala 2, ele estará escondido, preparado para atocaiar os aventureiros. Todos devem realizar uma disputa de testes entre as habilidades especiais *Esconder-se* e *Conscientização* (o mestre deve rolar PELOS JOGADORES, e em segredo). Se ninguém do grupo notar o Goblin, alguém sofrerá um *Ataque Surpresa*. Escolha ao acaso. Depois disso, acontecerá um combate normal.

GOBLIN 1 Habilidade 7 Energia 8
Habilidades Especiais: Esconder-se 9, Conscientização 8, Espada 9, Esgueirar-se 7.
Equipamento: Espada curta (-1 na Habilidade), loriga de couro, 25MP.

Resultado do dado:	1	2	3	4	5	6
Dano da espada:	1	2	2	2	2	3

Se algum personagem do grupo souber o idioma Goblin, pode tentar interrogá-lo. Ele não sabe nada sobre a masmorra do outro lado do rio, mas sabe sobre Aaron na prisão, a loja de armas e o anão que foi capturado. Essas informações podem ser conseguidas com algumas ameaças (deixe que aconteça *roleplay*).
Anões ou um sucesso em *Conhecimento Subterrâneo* podem indicar que, a partir deste ponto, podem haver mais postos de vigia. Talvez o próprio alojamento dos guardas esteja por perto.

4. Sala dos guardas

Há uma porta de madeira rústica ao lado do posto em que o Goblin estava. Se os aventureiros encostarem o ouvido à porta, escutarão resmungos e gemidos baixos, quase como murmúrios. Se os personagens quiserem entrar cautelosamente, leia o texto A, caso contrário, leia o texto B:
A – *"A porta se abre para revelar um aposento pequeno e de cheiro forte. No centro, há uma mesa de madeira instável sobre a qual está uma vela. Dormindo num colchão de palha, no canto mais distante, está um ser baixo e robusto, de rosto enverrugado e pele esverdeada, parecido com o sujeito anterior."*
Se algum personagem tiver sucesso em *Conscientização,* perceberá uma pequena caixa de madeira debaixo da mesa. O Goblin terá um redutor de -2 em *Conscientização* para notar os visitantes.
B – *"A porta se abre, revelando uma sala escura. Assim que vocês entram com a iluminação disponível, notam uma mesa de madeira no centro e um cheiro forte no lugar. Sobre a mesa, há uma vela apagada. Num canto da sala, há uma esteira de palha."*
Novamente, o mestre deve testar em segredo a disputa entre a habilidade especial do Goblin *Esconder-se* e a *Conscientização* do aventureiro que entrou *primeiro.* Em caso de falha, ele sofrerá um *Ataque Surpresa* do Goblin, que estava escondido atrás da porta.

GOBLIN 2 Habilidade 8 Energia 7
Habilidades Especiais: Esconder-se 9, Conscientização 8, Espada 9, Esgueirar-se 9.
Equipamento: Espada curta (-1 na Habilidade), loriga de couro, 6MP.

Resultado do dado:	1	2	3	4	5	6
Dano da espada:	1	2	2	2	2	3

Se este Goblin for interrogado, ele fornecerá as mesmas informações que o seu colega.
Se alguém percebeu a caixa embaixo da mesa e quiser abri-la, descobrirá 1MO e um camundongo (NOTA: as salas 3, 4 e 5 são similares em aparência).
Anões ou um sucesso em *Conhecimento Subterrâneo* indicam, ao analisar a estrutura da sala, que a masmorra foi muito bem elaborada por um especialista, a julgar pela sala de guarda, que está bem acabada e escavada. É provável que as outras salas sejam tão ou melhor elaboradas que esta, o que pode exigir mais cautela.

5. Quartel dos Goblins

"Após abrir a porta, há uma sala com chão de pedra e paredes sujas. Há um cheiro de mofo no ar. No centro do aposento, há uma mesa improvisada de madeira, em cima da qual está uma vela acesa. Sob a mesa, há uma caixa. Num canto, há uma esteira de palha."

A caixa está destrancada. Com um teste *secretamente feito pelo Mestre* com a habilidade *Conscientização,* alguém poderá ouvir um som de chocalho e um sibilo dentro da caixa.
É a serpente de estimação de um dos Goblins. O aventureiro que abrir a caixa deve *Testar a Sorte*: em caso de azar, será picado, perdendo 1 ponto de Energia. O maior perigo está no veneno – o jogador deve fazer um teste com a Habilidade *Força*, ou testar sua Energia com redutor de -2, rolando 4 dados. Em caso de falha, ele sofrerá os efeitos do envenenamento dentro de *uma hora*: febre, tonturas e mal-estar, provocando a perda de mais 6 pontos de Energia e uma penalidade de -2 pontos na Habilidade até o fim da aventura (a menos que haja um Sacerdote no grupo, com o feitiço *Purificar,* encontrado na pág. 54 de BLACKSAND!).
Mordendo alguém ou não, após a caixa ser aberta, a serpente vai desvencilhar-se e fugir por uma fresta num canto da sala.
Ao fundo da caixa, há uma chave feita de bronze com o número 99 gravado. Não diga nada aos jogadores, mas esta é uma das chaves usadas para abrir a arca do mago.
Restaure 2 pontos de Sorte para aquele que descobrir a chave.

6. Quartel dos Orcs

Assim que os aventureiros prosseguem no calabouço, encontram uma outra porta de madeira, na parede esquerda. Se colocarem o ouvido junto à madeira, escutarão uma cantoria desafinada e algumas gargalhadas vindo do interior. Se decidirem abrir a porta e entrar, leia o seguinte:

“Este cômodo está sujo e mal cuidado. Um colchão de palha se encontra em um dos cantos. No centro da sala, há uma mesa de madeira, na qual brilha uma vela iluminando o ambiente com uma luz trêmula. Uma pequena caixa repousa sob a mesa. Sentados em volta da mesa estão dois seres baixos, de pele cinzenta, vestindo cotas de malha. Estão tomando algum tipo de bebida forte, a julgar pelo odor curtido no ar, demonstram estar muito embriagados.”

Os Orcs estão de folga, sorvendo algumas canecas de Guursh, uma forte cerveja órquica. Eles terão uma penalidade de -4 em *Conscientização* para perceber alguma coisa. Se eles virem os aventureiros, levantarão cambaleantes e atacarão. Suas características já estão reduzidas pelos efeitos da embriaguez:

ORC 1 Habilidade 5 Energia 9
Habilidades Especiais: Conscientização 5, Espada 6, Combate Desarmado 6, Esquivar-se 5.
Equipamento: Cota de malha, Espada longa, 5MO.

ORC 2 Habilidade 6 Energia 7
Habilidades Especiais: Conscientização 6, Espada 7, Combate Desarmado 7, Esgueirar-se 6.
Equipamento: Cota de malha, Espada longa, 8MO.

Resultado do dado:	1	2	3	4	5	6
Dano da espada:	2	2	2	3	3	3

A caixa tem dobradiças rústicas, há um nome em latão na tampa, que diz “Ferrigo Di Maggio”. Para abrir a fechadura, haverá uma penalidade de -2. A caixa contém um livro com capa de couro e uma pequena bolsa de tecido com um anel dentro. O livro é intitulado *A Origem e Emissão do Fogo de Dragão.* O texto está em linguagem comum, e fala sobre a vida de Ferrigo di Maggio como feiticeiro aprendiz, trabalhando na cidade para um sábio e amigável mago de nome Zanzil. Infelizmente, Zanzil foi traído e assassinado pelo poderoso feiticeiro que vive na Montanha de Fogo. Ferrigo di Maggio aventurou-se nesta montanha, mas aparentemente encontrou sua morte nas mãos dos Orcs. Tudo o que restou de sua busca está na caixa. Como os Orcs não falam o idioma comum, não guardou a caixa em um lugar mais seguro.
Anões ou um sucesso em *Conhecimento Subterrâneo* indicam: se há Orcs, então há mais criaturas a serviço de quem projetou a masmorra. Para subjugar tantos Orcs e Goblins e mantê-los trabalhando dentro da Montanha, ou o pagamento deve ser alto, ou o dono do lugar deve ser muito temido...

7. A Câmara de Grishak

Se os aventureiros aguçarem a audição, escutarão ruídos de um chicote estalando, certa gritaria e alguém choramingando. Se alguém no grupo conhecer o idioma Orc, poderá traduzir a gritaria como: *“onde está a chave, seu estúpido?”*
Esta sala pertence a Grishak, o líder Orc da montanha. Ele prestou serviços ao feiticeiro durante anos. Ele é temido e respeitado entre as fileiras Orcs e Goblins. Se alguém abrir a porta, leia:
“A porta revela um grande aposento. Uma cadeira alta atrás de uma mesa de aparência sólida está posicionada ao centro. Um robusto Orc vestido de cota de malha e brandindo um chicote com mão levantada, encontra-se ao canto esquerdo da sala. Agachado em frente ao Orc há um Goblin, mirrado em tamanho. O Goblin chora enquanto o Orc o açoita continuamente.”
Na parede direita, próxima aos dois sujeitos, há uma arca de madeira no chão.
O Goblin está sendo punido por ter perdido a chave que abre a tal arca, propriedade de Grishak. A chave foi perdida fora da montanha. Se os dois perceberem os aventureiros, atacarão sem hesitar. No entanto, terão um redutor de -2 em *Conscientização* por estarem distraídos.

GRISHAK Habilidade 10 Energia 18
Habilidades Especiais: Conscientização 10, Espada 12, Espada de Duas Mãos 10, Combate Desarmado 10, Força 10, Esquivar-se 10, Conhecimento do Subterrâneo 10, Visão no Escuro 10.
Equipamento: Chicote, Cota de Malha, Espada Bastarda (ele a usará com duas mãos).

Resultado do dado:	1	2	3	4	5	6
Dano da bastarda:	2	2	3	3	4	4
Dano dos socos:	2	2	2	3	3	3

Servo GOBLIN Habilidade 6 Energia 7
Habilidades Especiais: Combate Desarmado 7, Espada 7, Esconder-se 7.
Equipamento: Espada curta, loriga de couro.

Resultado do dado:	1	2	3	4	5	6
Dano da espada:	1	2	2	2	2	3

A arca contém uma armadilha: aquele que tentar arrombar a fechadura ou mover a arca sofrerá o disparo de um dardo envenenado através de um orifício secreto. Para localizar, algum personagem precisa declarar que pretende examinar a arca e depois realizar um teste de *Conscientização* com um redutor de -2 (grau de Fatalidade da armadilha). Em caso de

sucesso, alguém pode tentar desarmá-la com um teste de *Conhecimento de Armadilhas* com o mesmo redutor. Em caso de falha, ela será ativada. Para evitar o dardo, a única forma é *Testar a Sorte.*
Quem for atingido pelo dardo, perderá 1 ponto de Energia e deverá fazer um teste de Força ou jogar 4D6 contra Energia para evitar os efeitos do veneno. Se o personagem falhar, o veneno agirá dentro de meia hora, provocando a perda de 4 pontos de Energia e uma penalidade de -1 na Habilidade. Dentro da arca, estão os seguintes itens: um frasco contendo um líquido incolor e inodoro que é uma poção de Invisibilidade (com rótulo escrito em idioma Comum), 25MO e uma luva de seda negra (no valor de 5MO).

8. A cozinha

Leia para os jogadores:
"*A passagem termina em uma sólida porta de madeira com dobradiças de metal. Ao colar o ouvido à porta, você escuta estranhos resmungos e diversos ruídos metálicos. Parece estar havendo alguma discussão, em seguida."*
Um personagem que fale Órquico entenderá que muitos Orcs estão tendo uma discussão violenta quanto a quem roerá os ossos de uma ratazana que sobraram da refeição. Se entrarem, leia para os jogadores:
"Esta sala tem uma enorme mesa ao centro. Há um fogão de lenha e alguns barris na parede à direita. Cinco Orcs estão sentados ao redor da mesa. Eles estão todos apontando, gesticulando, em direção à panela no centro."
Os Orcs terão uma penalidade de -2 em *Conscientização* durante a conversa. Se eles perceberem os aventureiros, atacarão. Há 3 Orcs utilizando espadas longas, e outros 2 com espadas curtas.

ORC 1 Habilidade 6 Energia 7
Habilidades: Espada 9, Conscientização 7.
Equipamento: Cota de Malha, espada longa, 8MO cada.

Resultado do dado:	1	2	3	4	5	6
Dano da espada:	2	2	2	3	3	3

ORC 2 Habilidade 5 Energia 8
Habilidade: Espada 7, Combate Desarmado 6.
Equipamento: Loriga de couro, espada curta, 5MO cada.

Resultado do dado:	1	2	3	4	5	6
Dano da espada:	1	2	2	2	2	3

Se decidirem examinar a sala, vasculhando algumas tigelas e cuias, após um teste bem-sucedido de *Conscientização*, encontrarão, embaixo das prateleiras de uma parede, um estojo de couro fino de um metro. Ele está destrancado. Dentro, há um arco curto e uma flecha branca. Há uma inscrição na parte interior da tampa, dizendo, em idioma Comum, "O Portador do sono para aqueles que não descansam..."
Ambos são objetos mágicos: o arco curto concede um bônus de +2 à habilidade especial *Arco e Flecha* quando o alvo pertencer a alguma espécie de morto-vivo. A flecha branca está encantada com o feitiço *Banir Mortos-Vivos*: ao atingir o alvo, a criatura será destruída, deteriorando-se em cerca de um minuto. A flecha pode ser recolhida para um novo uso. Se ela for quebrada, perderá o encanto. O arco concederá o bônus a qualquer tipo de flecha, não precisando da original.
Aquele que encontrar o estojo de couro, deve recuperar 2 pontos de Sorte.

9. O prisioneiro

Assim que os aventureiros passarem pela porta, sem precisar ouvir com atenção, escutarão um grito abafado vindo de seu interior. Aproximar-se da porta permite que os ouvintes entendam que alguém está gritando por socorro lá dentro.
A porta está trancada, mas um feitiço *Abrir* ou o uso de *Abrir Fechaduras* com redutor de -4 pode resolver o problema. Se ninguém conseguir do modo sorrateiro, a porta pode ser derrubada, mas os Goblins da sala 11 poderão ouvir se obtiverem sucesso testando *Conscientização.* Se isso acontecer, ambos virão checar o barulho. Se os aventureiros abrirem a porta sem escândalo, leia o seguinte:
"Assim que a porta abre, um mau cheiro insuportável chega às suas narinas. O chão está coberto de ossos, vegetação apodrecida e lodo. Um homem vestindo trapos com uma longa barba e cabelos desgrenhados salta sobre vocês, gritando. Ele sacode, na mão direita, um velho pé de cadeira."
Esta sala é uma prisão. O homem confinado chama-se Aaron D'gar, um aventureiro que entrou na montanha há muitos anos em busca do tesouro do feiticeiro.
Os aventureiros podem decidir atacá-lo, reagindo à loucura do velho, que não resistirá a um bom golpe de espada. Ou então, se pensarem rápido, podem tentar acalmá-lo, podendo utilizar algum feitiço ou conhecimento (*Paz,* BLACKSAND!, página 25 ou a habilidade especial *Pacificação*, no mesmo livro, página 15), ou então tentar agarrá-lo, imobilizando-o para o diálogo, com um sucesso num teste de Habilidade -2. Se conseguirem, ele cairá em prantos, agradecendo muitas vezes por ter sido libertado. Em seguida, contará sua história.
Aaron foi capturado por um Orc chamado Grishak e jogado na cela, sendo tratado como um bichinho de estimação tanto pelos Orcs quanto pelos Goblins. Os anos passaram-se muito lentamente, e, como ele estava farto da vida confinada,

decidiu que hoje seria sua tentativa de libertação, mesmo que para tanto tivesse de morrer. Então, enfurecido e angustiado pelos anos de maus tratos, atacou os aventureiros assim que entraram, confundindo-os com seus captores.
Ele dá apenas o seguinte conselho: *"ao fim do corredor, há duas alavancas. Para abrir a porta levadiça, puxem a da direita. A outra alavanca dispara uma armadilha."*
Anões ou um sucesso em *Conhecimento Subterrâneo* indicam: manter um prisioneiro numa masmorra, mal-tratado mas vivo, pode significar que o dono do lugar é um humano. Se a masmorra da Montanha de Fogo estivesse sob o poder de um Orc, Elfo Negro, etc., talvez nem restos de prisioneiros poderiam ser encontrados.

10. Depósito de armas

A porta está trancada. Siga as mesmas instruções do parágrafo 9 quanto a este detalhe.
Se conseguirem abri-la, leia:
"Uma tocha ilumina esta sala, presa à parede oposta por um suporte. Armas e armaduras de vários tipos estão postos em mostruários e ganchos nas paredes. Potes cheios de lanças e flechas encontram-se à parede esquerda. Pendurado à parede leste da sala, abaixo da tocha, há um escudo circular com uma lua crescente dourada gravada em seu centro."
Utilizando o conhecimento de *Barganhas* (BLACKSAND!, pág. 13), um personagem pode saber que tais armas não são nada notáveis, embora que estejam em boas condições.
O escudo com emblema da lua é do tipo pequeno, feito de aço, que pertencera a Aaron. Quem utilizá-lo reduzirá 1 ponto de qualquer dano recebido em combates, mas terá um modificador de -1 na Habilidade e, por conseguinte, nas habilidades com armas. O escudo pesa 6 kg. Eis a lista de armas do depósito:

Arma/ Armadura	Quantidade	Peso
Espadas longas	5	1,5 kg cada
Espadas curtas	5	1 kg cada
Montante	1	2,0 kg cada
Espadão	1	3,5 kg cada
Machados comuns	5	2 kg cada
Arcos curtos	5	1 kg cada
Lanças	10	2 kg cada
Flechas	200	5 kg (total)
Loriga de couro	2	4,5 kg cada
Laudel	1	2 kg
Escudo de aço pequeno	1	6 kg
Cota de malha (tronco)	1	9 kg

Anões ou um sucesso em *Conhecimento Subterrâneo* indicam que, se não há um contigente maior de guardas, então estas armas podem pertencer a desafortunados que morreram na busca pela masmorra.

11. Sala de Tortura

Qualquer personagem que passar pela porta ouvirá gritos de dor. A porta está destrancada. Leia a seguir se o grupo decidir entrar:

"Esta sala parece ser algum tipo de câmara de tortura, com vários instrumentos dependurados pelas paredes. No centro da sala, dois Goblins estão divertindo-se diabolicamente com um Anão, que está amarrado pelos pulsos a um ganho no teto. As criaturas estão cortando e cutucando o Anão com suas armas, e, após um gemido gutural, ele silencia, pendendo sua cabeça de longas barbas e cabelos tingidos pelo sangue. Seu peito se retrai, expelindo o último ar de seus pulmões."
Esta sala é realmente uma câmara de tortura, pertencente aos Goblins, que estavam tentando extrair informações do Anão, encontrado enquanto vasculhava os corredores mais profundos da masmorra. Como se vê, ele não resistiu à tortura. Assim que os Goblins percebem que não podem mais continuar o "trabalho", voltam-se para a porta, talvez no intuito de tirar uma folga. É neste instante que podem encontrar os aventureiros. Eles os atacarão sem hesitar.

GOBLIN 1 Habilidade 5 Energia 5
Habilidades Especiais: Conscientização 6, Espada 7.
Equipamento: Armadura de couro leve, espada curta (-1 na Habilidade), 6MP.

Resultado do dado:	1	2	3	4	5	6
Dano da espada:	1	2	2	2	2	3

GOBLIN 2 Habilidade 6 Energia 5
Habilidades Especiais: Conscientização 7, Machado 7, Esgueirar-se 7.

Equipamento: Armadura de couro leve, machado comum, 2MO, pedaço de queijo doce.

Resultado do dado:	1	2	3	4	5	6
Dano do machado:	1	2	2	2	2	3

Anões ou um sucesso em *Conhecimento Subterrâneo* indicam: a sala foi construída para servir à tortura, a julgar pelas instalações, ganchos e pregos nas paredes. Pelo tamanho da sala, já devem ter passado muitas vítimas por aqui, o que justificam as histórias sobre pessoas que "nunca retornaram da Montanha".

12. Portão levadiço

Um imenso portão gradeado de ferro levadiço bloqueia a passagem ao fim do corredor. Sua estrutura é tão forte que não é possível derrubá-lo. Na parede à direita há duas alavancas.
Armadilha: a alavanca esquerda é, na verdade, uma lâmina de espada coberta com um tipo de cera negra de modo a parecer uma alavanca. A lâmina é bem afiada; puxá-la causará um corte terrível. Se um personagem cair no truque, ele sofrerá uma penalidade de -2 na Habilidade em todas as ações que envolverem sua mão até que o ferimento seja curado (jogue 2D6 para saber quantos dias levará a cicatrização).
A alavanca da direita abre o portão normalmente.
Anões ou um sucesso em *Conhecimento Subterrâneo indicam:* se há um portão de ferro impedindo o prosseguimento, então há mesmo algo de muito valor adiante. E mais guardas para protegê-lo. O portão está em boas condições, o que comprova sua constante manutenção.

13. Caverna do Ogro

"Quase em frente ao portão de ferro, há uma fenda enorme na parede do corredor, dando acesso ao que parece ser uma caverna. O lugar tem um nível um tanto abaixo ao do corredor, e há um leve odor de carniça."
Um Ogro vive nesta caverna, e, se ele fizer um teste de *Conscientização* ou se os aventureiros simplesmente entrarem sem cuidado, ele escutará a aproximação. Para entrar na caverna sem que ele perceba, é necessário que todos façam um teste de *Esgueirar-se* com um redutor de -1. Se um integrante do grupo falhar, o Ogro perceberá os intrusos, atacando-os de imediato. Em caso de sucesso geral, os aventureiros encontrarão o Ogro de costas, sentado no chão de sua caverna, devorando um animal morto.

OGRO Habilidade 9 Energia 12
Habilidades Especiais: nenhuma.
Equipamento: Clava, armadura de couro suja, chave com o número 9 cunhado.

Resultado do dado:	1	2	3	4	5	6
Dano da clava:	2	3	3	3	3	4
Dano dos socos:	2	2	2	2	3	3

A chave não tem nenhuma relação com a arca do feiticeiro, nem outra utilidade nesta aventura. Aquele que encontrar a chave pode recuperar 2 pontos de Sorte.
Anões ou um sucesso em *Conhecimento Subterrâneo* indicam: a caverna é natural, apenas o corredor foi trabalhado na escavação. O Ogro já deveria viver nas proximidades, e talvez tenha sido ludibriado-subjugado a servir a quem construiu a masmorra.

14. Corredor estreito

Esta passagem é bem mais estreita que as outras. Após caminhar cerca de 7 metros, o corredor vai se tornando menor, ao ponto em que os aventureiros são obrigados a se curvar para prosseguir. A passagem também é estreita, com um metro de largura, impedindo que duas pessoas andem lado a lado.
Anões ou um sucesso em *Conhecimento Subterrâneo* acharão estranha a irregularidade. Até aqui, a masmorra estava muito bem escavada e delimitada. Os trabalhos foram interrompidos naquela direção. Isso pode significar muitas coisas, de motins por parte dos trabalhadores a armadilhas.
Armadilha: uma boca mágica será ativada se alguém avançar uns 5 metros na rocha. Ela se manifestará com uma risada profunda, apenas variando a gargalhada para tons mais baixos, criando um ar 'fantasmagórico'. Se a boca for ativada, leia para os jogadores:
"A estreita passagem acaba por se tornar estreita demais para que possam caminhar nela. Vocês começam a engatinhar, durante um ou dois metros, até que, uns 4 metros adiante, o caminho termina abruptamente na rocha."

15. Queda para o Troll

"À frente de vocês, a passagem continua, mas parece que logo mais, o caminho termina. A parede em frente parece conter algumas marcas estranhas."

Armadilha: uma área medindo 3 metros de largura por 2 de comprimento ao fim do corredor é um poço camuflado com britas e areia grossa. Assim que os aventureiros pisarem sobre a área, o chão cederá, e eles sofrerão uma queda de 2 metros (-1 ponto de Energia). Para evitar a armadilha, cada membro deve *Testar a Sorte.* Para localizá-la, é preciso ter sucesso num teste de *Conscientização* com um redutor de -4 ou *Conhecimento Subterrâneo* com um redutor de -2.
As marcas ilegíveis na parede são insignificantes. Elas servem apenas para atrair as vítimas. Se os personagens caírem, leia:

"O poço é uma caverna natural. Olhando ao redor, vocês podem ver um corredor rústico seguindo norte e uma alcova ao sul. Enquanto reorganizam-se, checando os ferimentos, uma sombra na alcova atrás chama a atenção de vocês."
O poço é o lar de um Troll das Cavernas, cuja alcova é sua 'sala de estar'. Ele ouviu o barulho do desmoronamento sobre sua casa e decidiu verificar se ganhou mais comida.

TROLL DAS CAVERNAS Habilidade 9 Energia 9
Habilidades: nenhuma.
Equipamento: clava.

Resultado do dado:	1	2	3	4	5	6
Dano da clava:	2	3	3	3	3	4
Garras/ mordida:	1	2	2	2	3	4

16. Ratazanas

"Três ratazanas estão roendo velhos ossos espalhados pelo chão. Elas farejam vocês assim que entram na câmara, curiosas. Parecem interessadas, mas não se aproximam."

Se algum personagem estiver em posse do pedaço de queijo doce conseguido na sala de tortura, ele será perseguido pelos animais, que arranharão suas botas tentando capturar o queijo. Se o alimento for atirado aos roedores, haverá uma disputa entre elas, e ignorarão os aventureiros. Não há mais nada na sala.
Anões ou um sucesso em *Conhecimento Subterrâneo* indicam: o ar está mais úmido e ligeiramente mais frio.

17. Covil do Gigante

"A passagem se alarga e vocês percebem que estão entrando em uma grande caverna. Ruídos parecem vir lá de dentro. À medida que se aproximam, conseguem distinguir à distância uma forma de grandes dimensões, com talvez uns quatro metros e meio, vestido com uma túnica de couro, ocupado em uma refeição que está comendo em uma mesa enorme."
A caverna chega a ter pelo menos uns cem metros de lado a lado. Além da mesa, há duas cadeiras enormes, uma delas junto a uma das paredes. Espalhados pelo resto da caverna, há um colchão de palha, uma pele de animal densa e um enorme martelo com cabeça de pedra. Há uma fogueira acesa em um dos cantos, embaixo de um buraco no teto. Não parece haver outro caminho para atravessar a caverna."
Os aventureiros podem tentar entrar na caverna sem fazer barulho, realizando o teste normal de *Esgueirar-se* contra a *Conscientização* do gigante. Se ele os notar, vai primeiro arremessar a cadeira sobre eles (um objeto de 1,5 m de altura), causando 4 pontos de dano em quem não conseguir *Esquivar-se.* Em seguida, atacará.

GIGANTE DAS CAVERNAS Habilidade 9 Energia 12
Habilidades especiais: Conscientização 10, Espada 11, Combate Desarmado 11, Conhecimento do Subterrâneo 10.
Equipamento: clava, 80MO, um anel ornamentado no valor de 800MO.

Resultado do dado:	1	2	3	4	5	6
Dano da clava:	3	4	4	4	4	5
Soco:	3	3	3	4	4	5

18. O Rio Subterrâneo

"A passagem se estende adiante, e logo vocês podem ouvir o som da água de um rio subterrâneo. O ar se torna fresco e ameno. Vocês chegam a uma ampla abertura na largura do rio,que corre em direção leste para uma caverna na rocha."
Esta caverna é o abrigo de um Verme da Areia. A criatura esconde-se sob a areia e atacará no momento mais oportuno. Se os personagens pararem mais de dois minutos no lugar, leia:
"Enquanto isso, vocês reparam em um movimento na areia a uns dois metros à esquerda. Ele se torna bastante agitado e vocês são surpreendidos com o revirar. De repente, uma grande cabeça em forma de tubo irrompe na superfície, contorce-se no ar e sente o odor de vocês. A criatura alongada tem o corpo liso e segmentado, e, quando ele vira-se na direção de vocês, abre-se um grande orifício no que deve ser a cabeça dele, com dentes pontudos e curtos."
VERME DA AREIA GIGANTE Habilidade 8 Energia 10

Resultado do dado:	1	2	3	4	5	6
Dano da mordida:	3	4	4	4	4	5

Os personagens podem tentar nadar rio abaixo ou atravessá-lo. É impossível nadar contra a correnteza. Se os aventureiros obtiverem sucesso num teste de *Nadar* -2, eles podem alcançar a pequena praia nas áreas 29 ou 34. Se falharem no teste, eles serão arrastados para a praia da área 34 antes que afundem.
Se os nadadores decidirem não chegar à área 34 e continuarem nadando, eles serão levados mais profundamente na Montanha, onde o túnel fica cada vez mais baixo, até que não haja espaço para o ar; neste ponto os aventureiros acabarão afogados.
Anões ou um sucesso em *Conhecimento Subterrâneo* saberão que, a qualquer ponto depois da masmorra, não haverá espaço para nadar no rio, ou seja, ele passará a correr sob a rocha. Saber disso pode evitar que alguém tente prosseguir rio abaixo.

19. A Câmara de Gás

A porta está aberta. Se os aventureiros olharem o aposento, leia:
"Esta sala contém paredes de rocha nuas e irregulares. Na parede oposta à entrada, uma chave está dependurada. Não parece haver nenhuma passagem ou saída."
Armadilha: o chão inteiro da sala é uma superfície sensível ao peso. Se uma ou mais pessoas permanecerem sobre ele por mais de 3 segundos, ele afundará cerca de meio centímetro, ativando um mecanismo que trancará a porta e lançará um tipo de gás na sala. Se isso acontecer, leia:
"Vocês sentem o chão sofrendo uma ligeira queda de nível, quase imperceptível. Em seguida, escutam um estalo e o bater da porta, com o ruído da fechadura sendo trancada. Ao mesmo tempo, a partir de orifícios posicionados aos rodapés de três paredes, uma fumaça densa e esverdeada, acompanhada de um som sibilante, enche o ambiente. O cheiro é terrível: pungente e nauseante, irritando os olhos de vocês ao menor contato. Seus pulmões começam a arder."
A porta está trancada, exigindo um teste de *Abrir Fechaduras* ou o feitiço *Abrir.* No entanto, quaisquer das ações levará cerca de 1 minuto para ser executada, tempo o suficiente para respirar o gás. Ou seja, todos deverão testar a HABILIDADE para cada minuto de exposição: em caso de falha, sofrerão a perda de 6 pontos de Energia. Obs.: Considere que os aventureiros foram surpreendidos, sendo incapazes de tomar um primeiro fôlego, o que acarretou a respiração inevitável de uma pequena parcela do gás. Note que personagens carregando muito peso ou com 3 ou menos em Energia terão redutores no teste de HABILIDADE, devido ao cansaço. A armadilha não pode ser detectada, nem com um duplo 1 em *Conscientização.*
A chave contém o número 125 gravado, e não é uma das chaves necessárias para abrir a arca do feiticeiro, nem possui relação alguma a nada nesta aventura. Apesar disso, se todos os jogadores saírem vivos da sala, conceda 2 pontos de Sorte a eles.
Anões ou um sucesso em *Conhecimento Subterrâneo* indicam: as armadilhas estão ficando mais elaboradas e perigosas à medida que se avança no interior da Montanha. Mas esta armadilha ainda é muito simples, se for levada em conta a intenção do criador...

20. Mãos e estrelas

Ao entrarem na sala, leia:
"O chão da sala é ricamente decorado. Uma olhada mais atenta revela um padrão repetitivo de estrelas e mãos e estrelas preenchendo todo o chão. Ambos os desenhos são grandes o suficiente para pôr os dois pés em cima. Na parede oposta, há uma porta."
No livro original, há uma armadilha nesta sala: os que pisarem nas mãos serão atacados por elas. Nesta aventura, os desenhos no piso não passam de simples decoração. Isso vai garantir um grau de paranóia e suspeita nos aventureiros, e, por conseguinte, manterá os jogadores bem inseguros e desconfiados!!
Anões ou um sucesso em *Conhecimento Subterrâneo* saberão que, pela decoração incomum, e por não haver armadilhas, a sala foi construída para oferecer uma falsa impressão de segurança. O chão decorado é um aviso.
Se houver algum mago no grupo, ele saberá que a decoração de Mãos e Estrelas tem relação direta com a prática da magia e do sobrenatural. Quem quer que tenha ordenado a elaboração do piso, é, sem dúvida, um praticante de artes místicas.

21. O jogador

"A sala é bem mobiliada e iluminada por uma lanterna no teto. Junto às paredes, estão grandes prateleiras repletas de livros. Em frente a vocês está uma mesa de carvalho ampla, na qual está sentado um homem de certa idade, com um cavanhaque vasto e grisalho. Aninhado em seu ombro, há uma pequena fera alada, de pele cinzenta. A criatura mede cerca de 30 cm de altura e parece um pequeno demônio, com dentes afiados e pequenos. O homem não diz absolutamente nada, mas convida-os a sentarem-se."
Os habitantes da Montanha conhecem-no como "O Bibliotecário". Seu bicho de estimação, que o acompanha aonde quer que vá, é um Gremlin Alado. O Bibliotecário não tem interesse algum em enfrentar os aventureiros, apenas quer ganhar algum dinheiro com eles e praticar o jogo de dados (no qual é viciado). Se os aventureiros sentarem-se, leia:

“Assim que se aproximam dos assentos, a criatura no ombro do homem torna-se agitada, tagarelando algo ininteligível. O homem pigarreia e diz:
- Gostariam de jogar? – enquanto fala, ele põe algumas moedas de ouro sobre a mesa, próximo a ele e dois dados confeccionados de ossos entre vocês.
- As regras são simples: vocês apostam que seu resultado dos dados será maior que a minha jogada. Se vencerem, o ouro é de vocês. Se eu vencer, o ouro é meu. Entenderam?”
O jogo é simples assim. O personagem pode apostar até 5 moedas de ouro em cada jogada, baseado no resultado dos dados. Se houver empate, o ouro apostado é mantido no meio da mesa e uma nova aposta é feita, adicionada ao valor do empate. Apenas um personagem pode jogar por vez, e pode parar quando quiser.
O Bibliotecário é sempre cortês e educado, mas não revelará nada de seu passado ou dos segredos da Montanha. Se alguém for hostil com ele de alguma forma, ele ordenará que o Gremlin Alado ataque. Enquanto estiverem no combate, o homem tentará escapar através de uma porta secreta escondida entre os livros. A porta leva a uma saleta de 1,5m x 1,5m na qual ele utiliza apenas para se esconder. Não há mais nada nela.

BIBLIOTECÁRIO Habilidade 10 Energia 8
Habilidades Especiais: Abrir Fechaduras 11, Conscientização 11, Esquivar-se 11, Esconder-se 12, Etiqueta 10, Línguas: Allansianês antigo 10, Orc 10, Goblin 10, Elfo 10.
Equipamento: algibeira contendo 40MO.

GREMLIN ALADO Habilidade 5 Energia 7

Resultado do dado:	1	2	3	4	5	6
Dano da mordida/garras:	1	1	1	1	1	1

Para encontrar a extremamente bem escondida porta secreta, será necessário um exame cuidadoso e um sucesso no teste de *Conscientização* -4.
Os livros nas prateleiras são todos velhos e empoeirados. A maioria está escrita em Allansianês antigo. Alguns estão em élfico, outros, em comum. Utilize os modificadores da pág. 194 de DUNGEONEER. Se alguém dispor da Habilidade especial *Conhecimento sobre Barganhas* (BLACKSAND!, pág. 14) e realizar um teste com um redutor de -3, pode saber que apenas quatro dos livros podem ser avaliados de 10 a 60 MO, se vendidos para o colecionador certo, é claro. Cada um deles pesa 1 kg. Os livros falam sobre a história de Allansia, magia e arte: seus títulos são *Conselhos sobre Feitiçaria, A Guerra dos Magos, Pintura e Escultura* e *Divindades de Allansia.*

22. Descanse aqui...

“Ao canto do corredor, há um banco de madeira sólida, produzido a partir do tronco de uma enorme árvore. Uma placa na parede acima dele diz: DESCANSE AQUI, FATIGADO VIAJANTE.”
Aqui, os aventureiros podem sentar e comer Provisões, curar feridas ou apenas descansar. O banco é encantado: ele concede 8 pontos de Energia a qualquer um que tome assento, apenas uma vez por indivíduo. A cura mágica não funcionará se o personagem não precisar restaurar Energia.
Anões ou um sucesso em *Conhecimento Subterrâneo* indicam: oferecer um lugar para descansar entre tantos perigos é indício de ironia. A masmorra está servindo como diversão para quem a projetou.

23. O covil aracnídeo

“A caverna, de paredes irregulares, medindo talvez uns 10 metros de largura por 4 de comprimento. A luz das velas e tochas revela um emaranhado de teias pelo ambiente, os fios presos num complexo padrão, abrangendo teto, chão e paredes. Ao longo da sala, casulos de teia de cerca de 60 cm de diâmetro estão posicionados. Algumas aranhas negras movimentam-se pela rede de teias, algumas botando ovos, outras capturando insetos e pequenos roedores. Há um pequeno gotejar no interior, cortando o silêncio.”
Anões ou um sucesso em *Conhecimento Subterrâneo* indicam: se as aranhas não forem molestadas, não haverá problemas.
As aranhas ignorarão os aventureiros, a menos que entrem em seu habitat. Nesse ponto, a maioria se esconderá, enquanto outras parecerão estáticas, observando os intrusos. Há cerca de 40 aranhas negras, de uma espécie desconhecida. Elas medem cerca de um palmo, e são muito venenosas. Se algum personagem fizer algo como tentar destruir as teias com armas ou queimá-las, haverá três chances em seis (jogue um dado) de que uma aranha caia sobre a nuca (ou braço, ou alguma parte desprotegida) do imprudente, picando-o rapidamente, a menos que tenha sucesso ao *Testar a Sorte.* Mesmo assim, a cada 2 segundos na caverna uma outra aranha tentará cair sobre um dos invasores. Matar uma delas é simples, elas dispõem de 2 pontos de Energia cada. Elas não efetuarão nenhum outro ataque.
O veneno das aranhas negras exige um teste de *Força* -2, ou um teste de Sorte para evitar os efeitos. A picada causa apenas 1 ponto de dano. O veneno age dentro de 1 hora: a vítima sofrerá fortes dores de cabeça, falta de ar, coração palpitante, febre alta e dificuldade para manter-se de pé. A Habilidade terá um redutor de -5 e os sintomas causarão a

perda de 4 pontos de Energia a cada hora sem tratamento adequado. Apenas o sacerdote Jaymar, em Gilford, pode anular os efeitos do veneno, usando o feitiço *Purificar.*
Não há mais nada na caverna.

24. A Fenda

“A porta abre para uma sala parecida com as outras em tamanho, a escuridão impede alguma visão.”
Neste ponto, faça um teste secreto de *Conscientização* para o primeiro personagem que tentar entrar na sala. Em caso de sucesso, leia:
“Vocês percebem, a tempo, que a sala realmente é semelhante às outras, com a diferença de que há uma enorme abertura no chão que corta a sala sentido Sudeste-Noroeste. O ponto mais largo da fenda é exatamente ao centro do aposento, com o buraco medindo cerca de 8m x 15m. De onde estão, vocês não conseguem visualizar a profundidade do poço apenas com a luminosidade disponível.”
A fenda tem 15 metros de profundidade. O personagem que não perceber a tempo e cair, deve *Testar a Sorte:* em caso de sucesso, sofrerá a perda de 3 pontos de Energia. Em caso de falha, o dano é de 4 pontos. Se ainda estiver vivo, pode sair do buraco usando a habilidade especial *Escalar* com um modificador de -6 (escarpa vertical).
Anões ou um sucesso em *Conhecimento Subterrâneo* indicam: a fenda não tem mais de dez anos, aproximadamente. Talvez aconteçam tremores de terra nos próximos anos, o que afetará a masmorra. E a fenda pode alcançar outras salas, com o passar do tempo.
Se os aventureiros decidirem descer a fenda usando cordas, podem investigá-la.
Em seu fundo, o buraco contém uma ossada que parece ser de um guerreiro: o esqueleto está usando uma cota de malha, botas, uma sacola e uma espada longa há muito enferrujada. Se decidirem examinar mais detalhadamente, descobrirão que o crânio do sujeito apresenta um terrível traumatismo, sugerindo que ele bateu a cabeça ao fim da queda. Sua armadura está em boas condições, apesar dos restos de carne apodrecida, areia e pó. Em sua sacola, há 12MO, provisões estragadas, uma vela azul e o que parece ser um pedaço de pano no qual está bordado um trevo de quatro folhas. A vela azul é mágica: enquanto estiver acesa, mantém afastado qualquer tipo de Morto-vivo, evitando ataques.
Se o enfeite de pano for levado a Gilford depois da aventura, ele pode ser reconhecido pela capitã da guarda como pertencente a um membro da milícia, chamado Arus. Ele foi um dos guardas que abandonaram o serviço para buscar o tesouro na Montanha. Lívia reconhecerá o enfeite, lamentando a confirmação da morte do jovem soldado.

25. A Fenda continua...

“Uns quatro ou cinco passos depois da entrada, há uma enorme fenda cortando a sala do canto direito para a extremidade esquerda. Em largura, ela parece medir uns 8 metros. De onde vocês estão, não é possível verificar a profundidade. Do outro lado, há uma porta.”
Anões ou um sucesso em *Conhecimento Subterrâneo* indicam: a fenda não tem mais de dez anos, aproximadamente. Talvez aconteçam tremores de terra nos próximos anos, o que afetará a masmorra.
Não é possível saltar por sobre o buraco, a menos que se use magia. Se um dos personagens cair, trate-o como no parágrafo anterior. O melhor modo de atravessá-la é descendo ao seu fundo e subindo pelo outro lado. Para isso, há dois modos:
- usando cordas, prendendo seus ferrões ou arpéus na rocha (não exigindo nenhum teste) ou, se não houver nenhum equipamento disponível...
- usando a habilidade especial *Escalar* com um redutor de -6, a cada 2 metros.

Não há mais nada no lugar.

26. Sala vazia

Anões ou um sucesso em *Conhecimento Subterrâneo* indicam: estão acontecendo desabamentos nesta área, a camada de areia sobre o chão não contém rastros ou pegadas, sinal de que ninguém vem a essa parte há tempos.
Esta câmara só contém sujeira: pedregulhos estão espalhados pelo chão, areia por toda parte. Se olharem bem, perceberão que houve desmoronamento aqui. Não acontecerá outro deslize de terra.

27. Sala interditada

Anões ou um sucesso em *Conhecimento Subterrâneo* indicam: estão acontecendo desabamentos nesta área, a camada de areia sobre o chão não contém rastros ou pegadas, sinal de que ninguém vem a essa parte há tempos.
Quem tentar abrir a porta, perceberá que ela não abre totalmente: montes de pedra e areia preenchem a sala, impossibilitando a entrada. A porta está destrancada.

28. Desmoronamento

Esta sala não tem porta, pois não passa de mais uma caverna. Se os aventureiros entrarem, leia:
"Um cheiro de poeira preenche o lugar. A iluminação das chamas revela uma ampla caverna, de uns 10 metros de largura por 15 de comprimento aproximadamente. Grandes pedras ocupam a metade direita da sala, enquanto que todo o chão está recoberto de areia e fragmentos de rocha. Um filete de areia e partículas de pedra escorrem de enormes ranhuras no teto, que apresenta concavidades pertencentes às rochas no chão."
Anões ou um sucesso em *Conhecimento Subterrâneo* indicam: um desabamento pode acontecer a qualquer instante. Mesmo uma conversa em tom elevado pode provocar algum deslize de terra.
Se os personagens tentarem examinar a sala, terão uma chance em seis (1D6) de testemunharem algum desmoronamento, com resultados desagradáveis. Se isso acontecer, jogue novamente um dado: se o resultado for 1 ou 2, um dos aventureiros será atingido por uma rocha de cerca de 3 kg, perdendo 2 pontos de Energia. Se continuarem na sala, faça uma nova verificação a cada 5 minutos. Não há mais nada no lugar.

29. Morcegos!

"Vocês podem ouvir uma poderosa agitação de águas correntes. Vocês chegam ao banco sul de um rio subterrâneo. A correnteza segue para o leste."
Assim que chegarem mais perto das águas, um bando de morcegos que descansava no teto será atiçado pelo fogo das tochas, causando alguma confusão, mas nenhum dano. Eles voarão pelo ambiente durante uns 3 ou 4 minutos, depois do que retornarão aos abrigos. Os personagens não conseguirão atingi-los, a menos que tenham armas de haste ou varas com mais de 2 metros, agitadas continuamente para confundi-los.
Os personagens podem tentar nadar rio abaixo ou atravessá-lo. É impossível nadar contra a correnteza. Se os aventureiros obtiverem sucesso num teste de *Nadar* -2, eles podem alcançar a pequena praia na área 34. Se falharem no teste, eles serão arrastados para a praia da área 34 antes que afundem.
Se os nadadores decidirem não chegar à área 34 e continuarem nadando, eles serão levados mais profundamente na Montanha, onde o túnel fica cada vez mais baixo, até que não haja espaço para o ar; neste ponto os aventureiros morrerão afogados.

30. A jóia

"As paredes desta sala são magníficas. Elas estão cobertas com ornamentos esculpidos na rocha do teto ao chão. Mosaicos e baixo-relevos em mármore concedem à sala um valor artístico, de rara visão. No canto esquerdo da sala, há uma grande estátua de uma criatura com apenas um olho. No lugar em que se encaixa o olho, há uma jóia cintilante."
A estátua é um Ciclope de Ferro.
Se alguém tocar a estátua ou tentar remover a jóia, a criatura despertará e atacará.

CICLOPE DE FERRO		Habilidade 10			Energia 18	
Resultado do dado:	1	2	3	4	5	6
Dano da mordida/garras:	3	3	3	4	4	5

Notas: Esta criatura é imune a magias de influência somo *Sono* ou *Telepatia,* assim como habilidades especiais de persuasão. A criatura não fala, pois não tem emoções. Um duplo 1 na jogada de ataque conta como se fosse normal, e ataques baseados em fogo, frio ou veneno não surtem efeito. Sua pele é tão dura que a *rolagem de dados* para verificar o dano sofre um redutor de -2. Em compensação, o Ciclope é um tanto *lento*, realizando um ataque a cada *duas* Séries de Ataque dos aventureiros: jogue normalmente para o Ciclope após cada ataque, mas se ele vencer, apenas evitará os ataques dos aventureiros.
Se os aventureiros derrotarem o golem, eles podem remover facilmente a jóia em sua cabeça. A gema é uma Safira no valor de 500 MO.
Se decidirem examinar o Ciclope de Ferro, com um sucesso num teste de *Conscientização* -2, encontrarão um compartimento secreto em seu peito, dentro do qual está uma chave de bronze com o número 111 gravado. Esta é uma das chaves que abre a arca do feiticeiro. Aquele que encontrar a chave deve recuperar 2 pontos de Sorte.
Note que a Safira encontrada pode ser utilizada para derrotar o feiticeiro no encontro 48, e tem certa significância no encontro 32.

31. Ruptura

"A sala, apesar de bem ampla em comparação às outras, está vazia. Não há nada de especial, a não ser por uma acentuada ranhura no solo, cruzando a sala numa diagonal partindo do canto direito ao canto esquerdo. A rachadura tem cerca de dois palmos de largura, e não se pode visualizar seu interior além de um metro."

Anões ou um sucesso em *Conhecimento Subterrâneo* indicam: estão acontecendo mudanças no solo da Montanha. Prováveis tremores de terra causaram a rachadura, e não será difícil testemunhar algum desabamento antigo nas próximas salas.

32. A Galeria

“A sala está belamente decorada. O piso de mármore foi polido ao ponto do brilho. Em cada uma das quatro paredes brancas há uma pintura enquadrada. Na parede em frente, há uma porta.”
Cada uma das pinturas é um retrato com um nome numa placa logo abaixo. Anões ou um sucesso em *Conhecimento Subterrâneo* indicam: pode haver uma armadilha na sala, pois sua decoração é suspeita.
Se os personagens decidirem observar os retratos com mais atenção, leia:
“Parecem ser retratos de homens. À parede esquerda (oeste), a pintura contém o nome ZAGOR. Na pintura ao lado da porta, na parede em frente, há o nome CALMAR, O GRANDE. Na pintura da parede direita, há o nome JURADAIN, O FEITICEIRO, e na parede junto a porta por onde vocês entraram, há o nome SUZANIRA, A BRUXA. Suzanira é retratada como uma senhora de cabelos brancos escondidos por um manto decorado, seu olhar sugere uma personalidade obstinada e perversa. Juradain foi pintado como um homem por volta de seus quarenta anos, com um semblante taciturno e um tanto amargo. Calmar, em seu retrato, é um velho homem, com uma extensa barba branca, que, apesar do cansaço dos anos estampado na face, seu olhar carrancudo sugere grande conhecimento. Zagor, ao que parece, é um jovem senhor, representado sentado em uma poltrona decorada, com um olhar soberbo. Ele está olhando para uma pequena gema, a qual está segurando entre seus dedos da mão direita.”
Armadilha: a primeira pessoa que olhar a pintura de Zagor vai sofrer os efeitos do feitiço *Medo:* leia para a(s) vítima(s):
“Ao fitar o quadro, você sente um leve desconforto no fundo da barriga, que não passa de um frio quase imperceptível. No entanto, você percebe que sua pele se arrepia à medida que descobre o olhar do homem no quadro, um olhar maligno, dotado de luminosidade perversa e crescente. O calafrio aumenta, seu peito agora parece doer enquanto seu coração acelera e suas pernas tremem. Os olhos do homem estão olhando para você, como se pretendessem lançar-lhe uma maldição...”
Neste momento, o personagem afetado correrá do quadro, saindo da sala, abrigando-se na sala 31 e recusando-se a entrar por 2 minutos.
Se os personagens encontraram o Ciclope de Ferro (no encontro 21), perceberão que a gema nos olhos da criatura tem uma grande semelhança com a que está na pintura de Zagor. Se um dos personagens segurar a gema em frente à pintura, faça um teste secreto de *Conscientização*. Em caso de sucesso, ele perceberá que a expressão facial de Zagor mudará sutilmente, demonstrando medo e preocupação. Se, a partir dessa informação, um dos personagens deduzir que a gema tem ligação com a derrota do feiticeiro, conceda 2 pontos de Sorte ao *valor inicial* do felizardo, assim como um ponto de experiência extra ao final da aventura.

33. Sala vazia

Esta sala só contém detritos, pedaços de madeira apodrecidos, montículos de areia e pedras e muita poeira. Parece que não é usada há tempos, o que produz um contraste imenso com a sala anterior.

34. A balsa

“O corredor alarga e vocês alcançam a margem sul do rio de um rio subterrâneo. Parecem haver quatro maneiras de atravessar o rio; à esquerda, há um sino enferrujado com um letreiro pendurado dizendo: SERVIÇO DE TRAVESSIA – 2 MOEDAS DE OURO – POR FAVOR, TOQUE. Há uma jangada pequena atracada na margem com uma longa vara a seu lado. Uma velha ponte frágil atravessa o rio à direita de vocês. Também é possível nadar.”
<u>O Sino</u>
“O sino liberta um som abafado e, passados alguns minutos, vocês vêem um velho encarquilhado entrar em um pequeno boate a remo atracado na margem oposta. Ele rema lentamente até a margem de vocês, atraca o barco e aproxima-se mancando. Ele murmura: ‘Três moedas de ouro’.”
Se o grupo reclamar quanto ao custo (pois a placa diz 2 MO), o balseiro murmura algo sobre a ‘carestia’. Se pagarem, ele os transportará à outra margem. A balsa leva apenas 4 pessoas (3 mais o velho). Se houver mais personagens, ele cobrará novamente.
Se os personagens hostilizarem o velho de algum modo, ele ficará furioso, com um olhar terrível, e, com uma agilidade incompatível com sua velhice, irá tirar uma algibeira de seu casaco e despejará de seu interior um pó multicolorido, que emitirá lampejos acompanhados de estampidos abafados. Os personagens ficarão cegos por alguns segundos, e, assim que seus olhos voltarem ao normal, o velho terá sumido, assim como a balsa. Os lampejos provocarão irritações nos olhos dos personagens, causando um redutor de -1 na Habilidade em todos os testes até o fim da aventura.
Se os personagens apenas recusarem-se a pagar, sem hostilizar o velho, ele voltará ao seu barco, resmungando coisas sobre ter ‘perdido seu tempo’. Ele remará de volta à margem norte e desaparecerá através de uma porta na rocha. Ele não será encontrado novamente.
<u>A jangada</u>

Os personagens podem utilizar a embarcação sem tocar o sino, remando sozinhos até o outro lado. Porém, se fizerem isso, sofrerão as seguintes conseqüências:

a) A jangada tem capacidade para, no máximo, 4 pessoas. Se o limite for excedido, ela afundará;
b) Para conduzir a jangada, é preciso realizar um teste de *Conhecimento Marítimo.* Em caso de falha, a jangada será levada pela correnteza e ficará presa nas pedras onde o rio continua abaixo da Montanha, problema do qual o grupo só sairá nadando (e com uma chance de afogamento). Se ninguém tiver a habilidade especial para conduzir a embarcação, deverá fazer um teste de Habilidade -2.

<u>A ponte</u>

Assim que os personagens alcançarem a metade do caminho sobre a ponte, ela ruirá sob seus pés, levando todos ao rio e obrigando-os a nadar.

<u>Nadando</u>

Os personagens podem tentar nadar rio abaixo ou atravessá-lo. É impossível nadar contra a correnteza. Se os aventureiros obtiverem sucesso num teste de *Nadar* -2, eles alcançam a margem norte.

Se os nadadores falharem no teste, eles serão levados mais profundamente na Montanha, onde o túnel fica cada vez mais baixo, até que não haja espaço para o ar; neste ponto os aventureiros acabarão afogados.

Anões ou um sucesso em *Conhecimento Subterrâneo* saberão que, a qualquer ponto depois da masmorra, não haverá espaço para nadar no rio, ou seja, ele passará a correr sob a rocha. Saber disso pode evitar que alguém tente prosseguir rio abaixo.

Se apenas uma parte do grupo falhar no teste da habilidade *Nadar,* aqueles que alcançarem a margem norte podem prestar auxílio, se possuírem cordas. Será necessário apenas um teste de Habilidade para lançar a corda para o personagem prestes a afogar.

35. Margem Norte

“As paredes de rocha no lado norte do rio são lisas e cintilam com a umidade. Musgos de diferentes tonalidades crescem na superfície. Há um silêncio profundo cortado apenas pelo som das águas correntes do rio atrás.”

Parecem haver três maneiras de continuar: uma enorme porta de madeira na face norte da rocha, uma passagem ao noroeste e, ao leste, uma passagem que segue o rio. Se o balseiro transportou os personagens até aqui, ele toma o bote para a margem sul e segue para fora da masmorra para gastar seu ouro.

36. Cães de Guarda

“Antes de alcançar a entrada da passagem, vocês escutam rosnados adiante. A iluminação da tocha revela mais uma porta de madeira ao fim do corredor escavado, e, enquanto caminham, os rosnados tornam-se mais altos e agressivos. Antes de chegarem a três metros da porta, vários latidos preenchem o corredor, ecoando pela rocha. A porta é atingida por dentro, fazendo muito barulho, várias vezes, pelo peso da investida do que parecem ser alguns cães.”

A porta está trancada com um tipo diferente de fechadura, algo não muito difícil de se ver na entrada de lojas em cidades grandes. Por ser um tanto complexa, ela causará um redutor de -3 em *Abrir Fechaduras.* Enquanto o personagem tentar arrombar a fechadura, os latidos ficarão mais agressivos, intimidando o grupo. A porta de madeira será arranhada e golpeada por dentro, fazendo quem estiver mexendo na fechadura sentir a pressão da força aplicada. Se a porta for aberta, leia:

“Ao girar a maçaneta, vocês são surpreendidos por um enorme focinho negro abrindo caminho entre a fresta da porta e o batente, o que revela a entrada da sala, embora que vocês não tenham tempo para observá-la. Três cães negros de grande porte saltam sobre vocês, rosnando furiosamente. Não são cães comuns: em seus olhos, há um brilho vermelho ensandecido, seus dentes afiados são diferentes de uma formação canina normal, e, a cada latido, chamas são libertadas de suas gargantas...”

Se não pensarem em algum outro modo de entrar na sala, terão de enfrentar os animais, que são Cães do Inferno pertencentes ao feiticeiro da montanha.

CÃES DO INFERNO Habilidade 7 Energia 6

Resultado do dado:	1	2	3	4	5	6
Dano das mordidas:	2	2	2	2	3	3

As mordidas são terríveis: além dos dentes afiados, um Cão do Inferno possui um hálito flamejante, provocando queimaduras a cada mordida. O acréscimo de dano pelas chamas já está incluído ao dano das mordidas.

Se derrotarem os animais, poderão investigar a sala tão bem protegida. Leia o seguinte:

“Um cheiro pungente de carniça ocupa a sala, acompanhado da sujeira dos cães. Restos de ossos, carne podre e moscas compõem o ambiente, deixando o aposento com um aspecto de lixeira. Na parede esquerda, pende um molho de chaves preso a um gancho.”

As chaves do molho não têm numeração, a maioria delas é feita de bronze e todas pertencem às fechaduras de cada uma das portas da masmorra. A partir daqui, os personagens não precisarão usar a habilidade *Abrir Fechaduras.* Uma

das chaves tem a palavra “Casa Flutuante” (esta chave tem relação com o encontro 39). Duas das chaves são feitas de prata e são usadas para abrir a sala em que se encontra o feiticeiro Zagor (encontro 49).

37. Mortos-vivos!

Assim que abrirem a porta, leia:
“Dentro da sala, em pé e imóveis, parecem haver quatro homens. Suas peles são cinza-esverdeadas, e suas roupas são trapos rasgados e velhos, e estão todos olhando fixamente para o teto com olhos vazios. Um possui uma clava, outro uma foice, o terceiro uma picareta e o último um machado. Estão ignorando vocês.”
Se os personagens entrarem na sala, serão atacados pelos homens. Leia:
“Os quatro homens se arrastam na direção de vocês. Quando eles entram no alcance da luz das tochas, vocês percebem que eles não estão vivos – seus rostos estão apodrecidos, com pedaços de pele pendurados, partes do crânio à mostra e olhos vazios, sugerindo que não há consciência em suas mentes. São zumbis!”
Os personagens podem utilizar o Arco e Flecha encantados contra Mortos-vivos do encontro 8, embora que tenham de tomar certa distância para efetuar os disparos.

ZUMBI 1 Habilidade 7 Energia 7
Equipamento: porrete.

Resultado do dado:	1	2	3	4	5	6
Dano da arma:	1	2	2	2	2	2

ZUMBI 2 Habilidade 8 Energia 6
Equipamento: foice.

Resultado do dado:	1	2	3	4	5	6
Dano da arma:	2	2	2	2	3	3

ZUMBI 3 Habilidade 6 Energia 8
Equipamento: picareta.

Resultado do dado:	1	2	3	4	5	6
Dano da arma:	1	2	2	2	2	2

ZUMBI 4 Habilidade 6 Energia 5
Equipamento: machado.

Resultado do dado:	1	2	3	4	5	6
Dano da arma:	1	2	2	2	2	2

Pela sala, há sujeira, areia e pedras espalhadas. Em um canto, há o cadáver de um homem que veste uma cota de malha. Se olharem bem, perceberão que em seu crânio apodrecido pode-se ver de longe traumatismos e buracos, provavelmente causados pela picareta. Sua cota de malha está em boas condições, apesar da sujeira. Ao seu lado, há uma espada longa no chão, em bom estado. Em seu pescoço, um símbolo de prata representando a deusa Sindla está preso por uma corrente. O símbolo vale cerca de 4MO, mas será reconhecido pela guarda da vila como pertence de um dos rapazes que deixou o serviço da milícia para tentar a sorte no interior da Montanha. Seu nome era Caius, e se os personagens mostrarem o pertence a Lilia, chefe da guarda, ela demonstrará decepção e lamentará o falecimento. Caius também tem uma algibeira contendo 8MO.
As armas dos Zumbis estão um pouco velhas, mas ainda servem para uso.

38. Sala vazia

Anões ou um sucesso em *Conhecimento Subterrâneo* indicam: ninguém visita esta sala parte há tempos. A câmara só contém sujeira: pedregulhos estão espalhados pelo chão, areia por toda parte. Há alguns ratos roendo alguns ossos, aqui e ali. Há uma porta na parede esquerda.

39. Casa Flutuante

“Um letreiro sobre a porta diz: Casa Flutuante. A porta está trancada, mas uma pequena janela com grades permite que vocês olhem para dentro. Vocês podem ver vários Esqueletos trabalhando na construção de uma espécie de barco. Eles se mexem em uma série de movimentos rápidos e bruscos, lembrando insetos.”

A porta está fechada e pode ser aberta pela chave marcada “Casa Flutuante”, do encontro 36. Se os personagens entrarem, os Esqueletos irão parar os trabalhos e observar em silêncio os recém-chegados. Aqui, pode ser criada uma situação cômica e bizarra: os aventureiros podem tentar enganá-los, se houver algum mago no grupo, pois ele já saberá de antemão que este tipo de morto-vivo não é lá muito esperto. Situações e resultados possíveis:

a) se os personagens apresentarem-se como os novos ‘chefes’ e ordenarem aos Esqueletos que voltem ao trabalho, jogue um dado. Se o resultado for 1, 2 ou 3, eles aceitam a ordem. Se o resultado for 4, 5 ou 6, atacam o grupo;
b) se os personagens disserem que pretendem comprar um barco, ou mostrarem interesse pela embarcação que estão construindo, talvez os Esqueletos a vendam. Jogue um dado: se cair 1, 2 ou 3, os Esqueletos aceitarão qualquer quantia a troco do barco e voltarão ao trabalho, começando uma nova montagem. Caso contrário, atacarão;
c) se os personagens ameaçarem os Esqueletos com o Arco e Flecha da sala 8 ou tentarem lançar o feitiço *Banir Mortos-vivos* ou ainda estiverem com a vela azul do encontro 24, os Esqueletos fugirão pela porta norte da sala, refugiando-se na sala 38.

Qualquer idéia diferente pode ser explorada pelo Mestre. No entanto, provavelmente os Esqueletos atacarão.

ESQUELETO 1 Habilidade 7 Energia 5
Equipamento: martelo de carpinteiro.

Resultado do dado:	1	2	3	4	5	6
Dano da arma:	1	2	2	2	2	2

ESQUELETO 2 Habilidade 6 Energia 6
Equipamento: porrete.

Resultado do dado:	1	2	3	4	5	6
Dano da arma:	1	2	2	2	2	2

ESQUELETO 3 Habilidade 7 Energia 6
Equipamento: serrote de carpinteiro.

Resultado do dado:	1	2	3	4	5	6
Dano da arma:	1	1	2	2	2	2

ESQUELETO 4 Habilidade 6 Energia 5
Equipamento: pedaço de madeira.

Resultado do dado:	1	2	3	4	5	6
Dano da arma:	1	2	2	2	2	2

Várias ferramentas estão espalhadas, como martelos, niveladores, lixas, pregos, formões, cinzéis, etc. Todos são de qualidade normal. Se procurarem em uma das caixas de pregos e tachas, os personagens encontrarão uma chave de cobre com o número 66 gravado. Esta chave não tem utilidade nesta aventura.

40. Sala vazia

Esta sala só contém detritos, pedaços de madeira apodrecidos, montículos de areia e pedras e muita poeira. Parece que não é usada há tempos, o que produz um contraste imenso com a sala anterior.

41. Sem saída

“À frente, o corredor subitamente termina em rocha pura. Há ferramentas espalhadas pelo chão: pás, picaretas e martelos, todas elas bem velhas. Parecem não terem sido usadas há anos.”

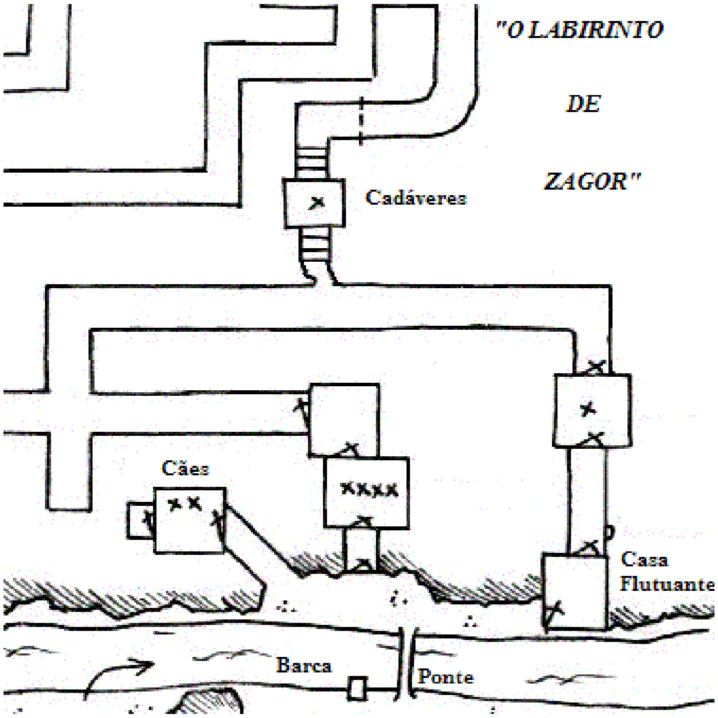
42. Cadáveres

“Em frente, o corredor prossegue com um breve lance de escadas que descem para uma sala um tanto menor que as outras. As escadas foram esculpidas na rocha, e possuem 20 degraus. Ao descer, vocês sentem um forte odor de carne putrefata. Observando o interior da câmara, vocês podem ver quatro corpos em estado de decomposição no chão.”
Se alguém vasculhar os corpos, dois deles se erguerão e atacarão o grupo no momento mais oportuno. São Ghouls.
GHOUL 1 Habilidade 8 Energia 9
GHOUL 2 Habilidade 9 Energia 9

Resultado do dado:	1	2	3	4	5	6
Dano das garras:	1	1	1	2	2	2

Se um personagem for atingido quatro vezes por um Ghoul, será paralisado por cerca de 15 minutos. Esta paralisia não tem antídoto: a menos que haja um mago no grupo que conheça a mágica *Contrafeitiço.*
Se derrotarem os Ghouls, os personagens podem revirar os corpos.
Os dois cadáveres comuns possuem: um par de brincos de prata, no valor de 2MO; duas algibeiras, cada uma contendo 7MO; um frasco contendo duas doses de Poção de Cura (restaurando 6 pontos de Energia cada) e um velho pergaminho, com inscrições em Allansianês comum. Se quiserem ler o pergaminho:

“O pergaminho é bem escrito, mas um tanto ilegível. É algum tipo de mapa, com o título ‘O Labirinto de Zagor’. Ele faz algum sentido, mas ainda é bem precário.”
Mostre a seguinte ilustração aos jogadores, contida no pergaminho:



43. Sala vazia

Esta sala só contém detritos, pedaços de madeira apodrecidos, montículos de areia e pedras e muita poeira. Parece que não é usada há tempos, o que produz um contraste imenso com a sala anterior.

44. Labirinto de Zagor

A partir deste ponto, se o Mestre de jogo desejar, os personagens podem sofrer os efeitos do Labirinto de Zagor – uma seqüência bem planejada de portas secretas, armadilhas de teleporte e feitiços de sono. Siga as orientações do mapa para as armadilhas de teleporte (T1a-T1b, T2a-T2b, etc.). Essas armadilhas fazem os aventureiros caírem no sono e acordarem no outro ponto determinado, possivelmente causando confusão e desorientação. Se os personagens caírem numa das armadilhas, descreva o novo ponto com o máximo de detalhismo, sem mostrar o mapa. Se achar que essas armadilhas vão comprometer o andamento e a diversão do jogo, não as utilize, ignorando os pontos relacionados. No entanto, se optar por não usar os teleportes, tente criar alguma dificuldade aleatória, posto que os aventureiros estão prestes a encontrar o feiticeiro. Uma sugestão adequada é rolar encontros com monstros que vigiam os corredores de acesso a Zagor. Jogue a cada 5 minutos de tempo de jogo, de acordo com a tabela:

Resultado	Monstro
1	Uma dupla de guardas Orcs (use os parâmetros de Grishak)
2	Um trio de Goblins (use os parâmetros do sentinela no encontro 3)
3	Dois Esqueletos (como no encontro 39)
4	Dois Zumbis (como no encontro 37)
5	Dois Ogros (como no encontro 13)
6	Um Troll das Cavernas (como no encontro 15)

45. Porta Secreta

Para encontrar a porta secreta na parede, alguém precisa ter um sucesso em *Conscientização* ou *Conhecimento Subterrâneo -1.* Em caso de sucesso, os personagens encontrarão uma pedra falsa na parede. Removendo-a, um pequeno gancho é descoberto, encravado na alcova atrás da pedra, com os dizeres EMPURRAR-PUXAR em linguagem comum inscritos abaixo.
Armadilha: Se o gancho for empurrado, uma porta secreta será aberta na parede. Se o gancho for puxado, um ruído de um sino será ouvido, ecoando pelos corredores, o que chamará a atenção de algum vigia do feiticeiro, que aparecerá em 30 segundos para averiguar (jogue na tabela do parágrafo 44). A armadilha não pode ser desarmada, nem detectada.

46. O Minotauro

“Esta sala é alta e ampla. Vasos partidos estão espalhados pelo chão. No centro da sala, está um imenso homem com cabeça de touro. A criatura vira-se para observá-los.”
A criatura é um Minotauro. Se os personagens entrarem na sala, ele atacará.

MINOTAURO Habilidade 9 Energia 15

Resultado do dado:	1	2	3	4	5	6
Dano dos punhos	2	2	2	2	3	3

O Minotauro não perseguirá o grupo se os personagens saírem da sala.
Em meio à bagunça da sala, pode ser encontrado um grande vaso cheio de moedas de ouro. Há um outro vaso cheio de água. Um sucesso em *Conscientização* -1 revelará que o vaso tem um fundo falso, no qual está escondida uma chave de cobre com o número 111 gravado. Esta é uma das chaves que abre a arca do feiticeiro.
Um sucesso na habilidade *Conhecimento de Barganhas* revela que apenas 8 das “moedas de ouro” que enchem o vaso são verdadeiras. Todas as outras não têm valor algum. O personagem que encontrar a chave pode recuperar 2 pontos de Sorte.

47. O Zelador do Labirinto

“Ao centro da sala há um velho homem de cabelos e barba brancos, sentado à uma escrivaninha, coberta de papéis e pergaminhos de vários tipos. O homem segura uma pena, e está cercado de livros, mantidos alinhados em prateleiras ao longo das paredes, do teto ao chão.”
Se os personagens estiverem à mostra, o homem os observará atentamente. Ele é o zelador do labirinto, e foi contratado por Zagor para realizar a manutenção das armadilhas, corredores, etc.
Se os personagens entrarem na sala, o zelador continuará observando-os, sem dizer absolutamente nada. Ele não tem tempo para perturbações, já que está muito atarefado no momento. Se forem humildes com ele e começarem a fazer perguntas, ele pegará uma varinha e tentará lançar o feitiço *Sono*. Se ele conseguir, o grupo acordará no ponto T3a do mapa. Se forem hostis ou ameaçá-lo de algum modo, o zelador se agachará atrás da escrivaninha. O Mestre deve encorajar os jogadores a representarem bem este encontro, pois podem blefar ou intimidar à vontade. O zelador está disposto a cooperar e responder a quaisquer perguntas sobre o labirinto, incluindo sobre como sair dele.
Se for atacado, o zelador usará seu feitiço *Teleporte* e não poderá ser encontrado em lugar algum. Após 15 minutos, ele retornará ao seu local de trabalho, debruçando-se novamente à escrivaninha.
É possível que os personagens retornem várias vezes ao zelador, para questioná-lo. Se entrarem em sua sala pela segunda vez, ele fará gestos para deixá-lo em paz e usará novamente seu feitiço *Teleporte.*

ZELADOR DO LABIRINTO Habilidade 8 Energia 11
Habilidades Especiais: Línguas (Allansianês antigo, Orc, Goblin, Troll) 10, Etiqueta 10, Conhecimento do Mundo 11, Conhecimento Subterrâneo 15, Magia 12, Conhecimento de Armadilhas 15.
Feitiços: Sono, Abrir, Luz, Parede, Prender, Encontrar, Ilusão, Evitar Projétil.

48. O Dragão

“A passagem à frente de vocês segue por alguns metros, depois faz uma curva para a esquerda e começa a ficar bem estreita, de modo que tenham de andar em fila. Vocês chegam a um pequeno arco rochoso que os obriga a se agacharem para prosseguir.”
“Do outro lado do arco, vocês percebem que chegaram a uma grande caverna, bem maior que todas as outras. De onde estão, vocês não conseguem enxergar nenhum caminho para sair dela, embora que ela seja parcialmente iluminada pela luz natural proveniente de um buraco em sua parte mais alta. Uma criatura com grandes asas de couro pode ser vista no interior da caverna. Parece que, atrás da criatura, há algum tipo de porta na parede adiante.”
Esta caverna é o lar de Grithanix, o dragão de estimação de Zagor. Ela está no centro da caverna, bem atenta. Como todos os dragões, Grithanix tem sentidos muito aguçados: com seu olfato e audição, pode perceber os personagens antes que entrem na caverna.
Grithanix atacará qualquer um que entrar em sua caverna, começando sua investida com uma boa cuspida de fogo e então aproximando-se para aplicar seus ataques naturais (garras e mordidas).

GRITHANIX, dragão vermelho, jovem. Habilidade 10 Energia 22
4 ataques por série (garras, mordida e baforada)

Resultado do dado:	1	2	3	4	5	6
Dano das garras-mordidas:	2	2	3	3	4	5

A cada duas Séries de Ataque, Grithanix cuspirá fogo nos personagens, causando 4 pontos de dano. Para evitar, os aventureiros podem *Testar a Sorte* (reduzindo o dano para 2 pontos) ou usar a habilidade *Esquivar-se.*
Se o grupo derrotar o dragão, todos devem recuperar 3 pontos de Sorte.
Observação: Zagor saberá o que está acontecendo, mas não irá interferir.

49. O Feiticeiro da Montanha de Fogo

"Há uma porta adiante. O silêncio é terrível."
Se entrarem, leia:
"O corredor estreito termina em uma grande porta de madeira, a qual está entreaberta."
Se os personagens espiarem através da fresta da porta, leia:
"Dentro da sala há um velho homem franzino, sentado em uma mesa, brincando com um maço de baralho. Ele parece inofensivo, com um semblante cansado pelos anos, com barbas e cabelos brancos."
Esta é a câmara do feiticeiro, e o velho é Zagor, o feiticeiro da Montanha de Fogo. Ele está utilizando o feitiço *Ilusão* sobre si mesmo, para aparentar velhice e tranqüilidade. Ele já está sabendo das atividades dos aventureiros, sabe que derrotaram Grithanix, então está preparado e aguardando que entrem em sua sala.
Ele está pronto para o combate. Se os personagens entrarem violentamente para atacá-lo, ele usará o feitiço *Teleporte* para posicionar-se em frente à porta que dá acesso à sala 50, cancelará a ilusão e atacará o grupo de onde estiver.
Se os personagens tentarem uma aproximação mais amistosa, ele os convidará educadamente a entrar, pedindo para que se sentem junto à mesa com ele. Se assim procederem, ele usará, sem que percebam, o feitiço *Medo* no membro do grupo que for mais perigoso. Mesmo que essa técnica não funcione, ele agirá como no parágrafo acima.
Sua verdadeira aparência é a de um jovem homem, alto, vestindo mantos coloridos e ricamente trabalhados, que concedem-no uma aura de imenso poder. Ele atacará os personagens impiedosamente. Se atacarem pura e simplesmente, ele dirá:
"Pobres tolos. Vocês acham que podem medir forças comigo com tais armas ordinárias? Se o que querem é uma simples briga, então está será a última de vocês, malditos invasores!"

ZAGOR, feiticeiro da Montanha de Fogo Habilidade 11 Energia 18
Habilidades especiais: Línguas (várias) 14, Conhecimento do Mundo 14, Conhecimento Subterrâneo 14, Conscientização 13, Magia 18.
Feitiços: Abrir, Energia, Escuridão, Evitar Projétil, Força, Fraqueza, Ilusão, Luz, Medo, Rajada de Fogo, Trancar, Contrafeitiço, Imagens-Fantasma, Línguas, Rajada de Energia, Cura Total, Encontrar, Parede, Prender, Conjurar Esqueleto, Teleportar, Clarão!, Veneno, P.E.S.
Equipamento: Bastão, anel de proteção (reduz todos os danos em 1 ponto), amuleto mágico (recupera até 5 pontos de Energia do usuário após uma batalha), manto mágico (duas chances em seis de evitar 1 ponto de dano por armas).

Se algum dos personagens segurar o olho do Ciclope de Ferro perante o feiticeiro, leia:
"Você ergue em suas mãos a jóia que retirou do Ciclope de Ferro. A jóia emite um brilho opaco. O feiticeiro, percebendo a jóia, range os dentes e afasta-se para um canto da sala. Um raio de luz projeta-se da jóia que você segura entre os dedos e atinge o feiticeiro em seu peito. Enquanto o facho luminoso acerta-o, ele cai ao chão e uma notável transformação acontece. Ele começa a encarquilhar e ficar visivelmente velho, na frente de vocês. Sua pele enruga-se rapidamente, depois começa a rachar e fenecer até que ele se torne uma coisa amorfa no rodapé ao canto das paredes. Vocês derrotaram o feiticeiro!"
Se o derrotarem, podem vasculhar a área. Um sucesso num teste de *Conscientização* -2 revelará um pedaço de papel sobre a escrivaninha do feiticeiro, no qual está escrito "3+3+2=321. Esta é uma pista para a combinação das chaves que abrem a arca do feiticeiro na próxima sala. Significa 3 dígitos (111) + 3 dígitos (111) + 2 dígitos (99) = 321.
A porta ao fim do corredor tem duas fechaduras. Se os personagens estiverem em posse das chaves de prata do encontro 36 (Cães de Guarda), poderão usá-las para destrancar a porta. Caso contrário, podem usar o feitiço *Abrir* ou a habilidade *Abrir Fechaduras* com um redutor de -4. Em último caso, podem fazer um teste de Habilidade -2 ou *Força* para derrubar a porta. Se entrarem, passe para o último encontro.

50. O Tesouro do Feiticeiro

"A porta revela uma sala pequena e mal-iluminada. As paredes estão decoradas com cortinas decoradas, bordadas com ouro e prata. Uma única chama queima em um canto, lançando luz sobre uma mesa baixa no meio da sala. Sobre a mesa, há uma grande arca. Assim que se aproximam, vocês escutam um misterioso som preencher a sala. Parece ser o som de um trovão. A arca contém três fechaduras."
Armadilha: se alguém atingir a arca de algum modo, um relâmpago atingirá o atacante logo em seguida, pulverizando-o. A arca não sofrerá nenhum dano. Só é possível livrar-se desta morte eletrizante com um sucesso ao *Testar a Sorte.* A armadilha funciona constantemente.
Para abri-la, é necessário usar a combinação correta de três chaves. A combinação exata (da esquerda para a direita) é fechadura 1: chave 111; fechadura 2: chave 111 e fechadura 3: chave 99. A soma resulta no número 321. Estas chaves

estão localizadas nos encontros 5, 30 e 46. Se alguma chave errada for inserida, o personagem que estiver tentando abri-la deve *Testar a Sorte:* em caso de sucesso, receberá apenas 3 pontos de dano de um choque produzido pela arca. Em caso de falha, o dano será de 6 pontos. Se conseguirem abri-la, leia o seguinte para os jogadores:

"Não há mais Feiticeiro da Montanha de Fogo, e vocês são os proprietários das riquezas dele. Há pelo menos mil moedas de ouro na arca, junto a jóias e pérolas. Escondidos embaixo de tudo, vocês encontram os livros de magia do Feiticeiro, e, ao folhear as páginas dos segredos místicos, vocês percebem que tais objetos são os mais valiosos de todo o tesouro encontrado. Neles, são dadas instruções detalhadas para controlar os segredos – e criaturas – da Montanha de Fogo. Com tais livros, poder ilimitado é garantido a vocês e a segurança do retorno à vila é garantida. Ou, se preferirem, podem ficar onde estão e assumirem os domínios do Feiticeiro, sendo os mais novos mestres da Montanha de Fogo..."

Tesouro:
10.000 moedas de prata;
2.000 moedas de ouro;
4 esmeraldas (cada uma valendo 500 MO)
4 rubis (cada um valendo 700 MO)
5 pérolas (cada uma valendo 300 MO)
3 ametistas (cada uma valendo 150 MO)
Manoplas de força Troll (concedem a habilidade *Força* em nível 12 ao usuário)
Botas Élficas (concedem a habilidade *Esgueirar-se* em nível 12 ao usuário, o tempo todo)
Bolsa Mágica (tem a capacidade de guardar até 50 kg, dando a impressão de que está carregando apenas 5kg)
3 pergaminhos mágicos (veja abaixo)
5 Livros de Feitiços (veja abaixo)

Os pergaminhos permitem que o leitor realize a magia contida neles, mesmo não sendo um mago. O gasto de Energia é cobrado normalmente. Os feitiços em cada pergaminho são *Parede, Invisibilidade* e *Sorte.*
Cada um dos livros ensina ao leitor dois feitiços diferentes, se o personagem gastar um bom tempo de estudo e dedicação. Estão escritos em Allansianês comum, e muito bem conservados. Os feitiços que podem ser aprendidos são: *Conjurar Esqueletos, Banir Mortos-Vivos, Teleportar, Cura Total, Veneno, Nevoeiro, Falar com Animais, Prender, Invisibilidade, Clarão!* e alguns outros nem sonhados por magos de início de carreira...
Os detalhes sobre outros feitiços (como aquele que Zagor usou para criar o Ciclope de Ferro) ficam a cargo do Mestre de jogo.

PONTOS DE EXPERIÊNCIA
Dependendo do desempenho dos jogadores durante a aventura, eles podem ganhar ou perder experiência conforme a tabela abaixo:

Desempenho	***Pontuação***
Missão concluída	+1
Atuação boa	+1
Atuação muito boa	+2
Achar alguma das chaves da arca	+1 por chave
Heroísmo (não confundir com insensatez)	+1
Boas idéias na resolução de problemas	+1
Senso de cooperação entre os membros do grupo	+1
Achar portas/ dispositivos secretos ou armadilhas	+1 por descoberta
Covardia excessiva (fugir dos combates, deixar amigos em perigo, etc.)	-1
Matar Aaron no encontro 9	-2
Brigar com alguém da vila Gilford	-1
Matar alguém de Gilford	-3
Matar o jogador do encontro 21	-1
Destruir as teias e matar aranhas da sala 23	-1
Matar o Zelador do Labirinto	-1

Some os pontos, deduza os negativos pelas más ações e divida por 4. Arredonde para cima para obter a média, e você terá os Pontos de Experiência que cada personagem ganhará.

50
T
49
48
T3a
46
T1b
43
45
T
X
T4b
T1a
T3b
T4a
44
42
47
T2b
38
40
36
37
41
T2a
35
39
29
18
28
17
19
34
27
26
33
25
16
21
20
24
15
T
32
23
13
31
14
22
12
7
11
6
30
10
5
9
4
8
3
2
1